
Professional Magazine for IBM PC Games
PC Game 最新情報
NT$60元 HK$25元
軟體世界
無敵飛狼2000修改篇
火爆鋼球修改篇
異域之門心得篇
銀河飛將Ⅱ—特別任務1攻略心得篇
納粹飛行秘史新手上機篇
俠盜羅賓漢完全攻略(一)
《遊戲評析》
拯救地球Ⅱ
俠影記
CIVILIZATION
幻影法師
帝國的光榮
ECO QUEST
大航海時代
37
1992年・4月號

亞洲電腦

告別寂寞
開啓電腦另一個春天

您可能接觸過BBS
但總覺得有些遺憾！
何不選購亞洲電腦
爲您開啓電腦另一個春天



亞洲電腦加值型配備：

- 2400 bps數據機(MODEM)
- 電話接線一條
- 原版中文萬通通訊軟體
- E.I. CARD龍門網電子資料卡

NT:2000元

來自遠方的黑暗勢力再度入侵！
古代的神秘物件能否再退魔靈？



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER







一夜狂歡，宿醉清醒後的冒險隊伍，發現自己不但錢財盡失，而且還必須爲了以後的生計，捲入一場陰謀中……。

異域之門，是.SSI 公司「被遺忘國度」最新系列的第一章，除仍延續 AD & D系列之操作介面外，其完全 VGA 的畫面及非直線型劇情都較以往之著名 RPG 遊戲更好；冒險者可在廣大、充滿未知危險的蠻荒地域中探知其風土人文，並必須於遍遊海上、陸上的旅程中，找到據說能退邪除魔的四個神奇雕像。

冒險隊伍會遭到什麼危險？這一切將靠想像力足夠的您來豐富這個空間！

由於這是個全新的系列初章，所以不論初嚐 RPG 的新手或玩慣 SSI 公司作品的老手皆適宜，不該錯過！

機　種：IBM PC AT286/386

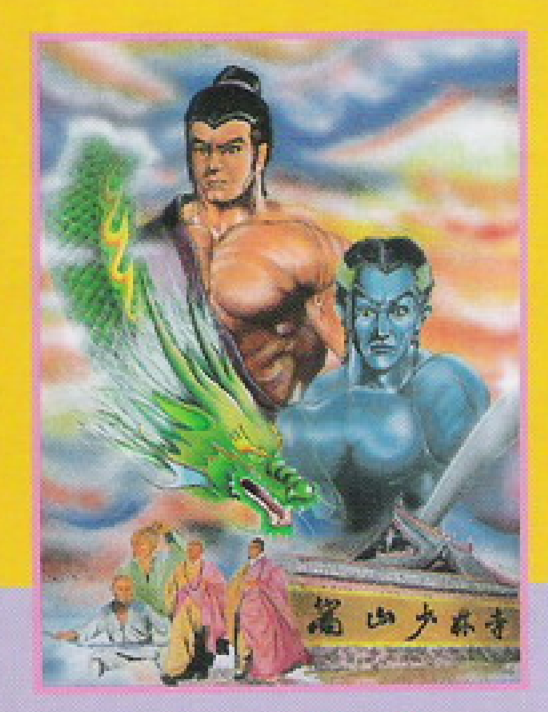
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA

記憶體：640K　操　作：鍵盤／搖桿／滑桿　類　型：角色扮演　片　數：1片(1.2M)　售　價：NTS 230元

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡

軟體世界

4
APRIL
1992



封面故事

蹲好馬步　擺好架勢　預備接招

三個月前，如來金剛拳傳奇強片預告如是說；三個月來，在台灣、香港及東南亞一帶，已然造就了許多的馬步高手，三個月後，他們異口同聲地喊著：「天啊！還要蹲多久？」

本期雜誌封面再度刊出如來金剛拳傳奇最新封面，籲請意志不堅，已改蹲馬桶的玩家，再度擺好架勢，蹲回馬步，不需太久的時間，就能蹲出結果。

NEW FILES

強片預告

百戰天龍

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄

37 目錄

GAME林秘笈

遊戲攻略

遊戲評析

國外報導

補習街

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　編／陳　道
編　輯／沈穀慧、李漢成
資料處理／曾玉琴
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
劉信良、陳揚隆
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政憲、劉　瑋、王淑美、
楊淳妃
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆、
李孟花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、陳宗甫、
董純甫、黃振倫、郭宗勳、
朱學徑、卓挺然、鍾凱文
駐美特派員／
亞佛列遇

發行所／
軟體世界雜誌社
社　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號



▲你可由六個小朋友中挑一個代表自己

▲故事終結者

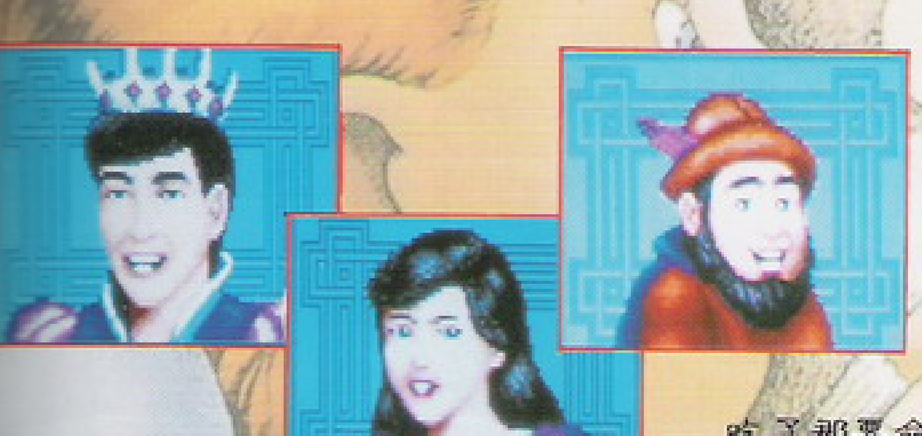
故事 2 ： 灰姑娘（ Cinderella ）



灰姑娘好想參加王子的舞會哦！
但是卻找不著南瓜變成馬車，
仙女教母也沒辦法，
你願意幫她找到嗎？
灰姑娘到底能不能與王子過著快樂的日子？



故事 3 ： 白雪公主（ Snow white ）



白雪公主在森林迷了路，
無助的她實在找不到七個小矮人的家，
你願意幫她嗎？
在她回家後，又吃了那要命的蘋果，
她會不會遇見一吻定情的王子？



故事 4 ： 美女與野獸（ Beanty and the Beast ）

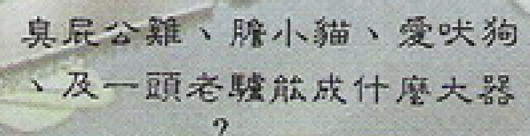


牠與美麗之間會如何？

可人的〞美麗〞找不到她那找尋玫瑰的父親，
原來父親誤闖了〞野獸〞的城堡，
你願意為她找到父親及玫瑰嗎？那野獸雖面目猙獰，但卻有顆善良羞怯的心



故事 5 ： 四個旅行音樂家（ Bremen Town Musicians）



臭屁公雞、膽小貓、愛吠狗、及一頭老驢能成什麼大器？
他們是四處旅行的音樂家，但不幸的是，他們全迷了路，你願意一一找到他們，再度湊齊這怪異的最佳四重奏嗎？





親切的故事書龍奇妙的出現在圖書館中，邀您遨遊這段讀之旅。您將進入童話世界，為每個童話主角完成兩個小小的任務。這些童話本來都好好的沒事，但卻被一個不愛讀書，專門搗的〞故事書終結者〞把關鍵的人或物品搞走了！你得將他們一一歸位，讓以後的孩子們能看到完整的童話結局！

操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠

立體西洋棋 V

機　種：IBM PC AT/XT

學習、練習並挑戰大師級的人工智慧是您的最佳家庭教師，也是最難纏的對手！

SARGON V
WORLD CLASS CHESS
MATCH WITS WITH A COMPUTERIZED GRANDMASTER IN THE ULTIMATE CHESS COMPETITION!
ACTIVISION

※特　　色：

一向對西洋棋領域陌生又好奇的人，可在此最正統的教棋方式中，學會最傳統的西洋棋技巧。有專為初學者設計的各項選單及下子指導；教玩者以最有利的致勝組合及特殊棋步使整盤棋勢瞬間改觀；可讓玩者反覆練習「將軍」對手之妙方。

經世界級棋術大師評定，本遊戲之棋力的確高竿！對自己深具信心之玩者可選擇「競賽」模式，以國際正式規則向名為SAR－GON V 的電腦對手挑戰。並可以棋子完全隱形的「盲目下棋法」考驗自己之記憶力。

特殊視窗功能，玩者可由此分析電腦目前情況並窺其思考下子過程。棋賽進行中並採「美國西洋棋聯盟」標準座標方式，記錄敵我移動棋步，可儲存、列印、編輯及註解棋盤棋步，以檢討各場棋賽缺失。

設定功能強，可選擇1～8等級及無限等級狀況；玩者可自行限定時間及思考深度。

「有夠力」輔助選單，可強迫對方下子、悔手己方棋子、使用提示等，並能暫時關機休兵，容後再戰。

共有三種對抗模式：人類V.S電腦、人類V.S人類、電腦V.S電腦。

＊娛樂效果夠嗆！可以人類肉手及電腦異形怪手攫取棋子。2D平面效果華麗清晰，3D立體效果逼真自然，充分享受身歷棋陣之攻掠感。

售　價：NT $150元　☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32　片　數：2片(360K)　顯　示：EGA/VGA　類　型：博奕　記憶體：5

只要150元！
爆笑及歡樂立即快遞到家！

我是個快樂的送報童，送報生涯裡有許多好好玩的事。工作一路上除了必須完成我最神聖使命——把報紙準確射入訂戶信箱。還可替警察砸暈打劫超市的搶匪、解救與媽咪走失的baby們……。旅途難免無聊，總得有些調劑，把垃圾筒砸倒、噴日光浴的比基尼女郎一身水、把屋簷下乘涼的老夫婦砸翻……，有時候還施展腳踏車絕技，在空中來個「鯉魚躍龍門」，哈！這條街就屬我最拉風。老板更想出了促銷報紙新花招，告訴我只要是非訂戶，就不必客氣砸破他們的窗戶，砸破越多非但不扣錢，還加薪鼓勵！

機　種：IBM PC AT
記憶體：512K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：動作
片　數：1片(360K)
售　價：NT $150元
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡

為了生活我只得送報打拼。我最怕路上的惡狗、墓園的殭屍、木乃伊了，某些地方的下水道還伸出怪手弄得我人仰馬翻。滿天飛的炸彈、棒球，亂滾的輪胎都好恐怖。我們共有21個工作天，共3大區域範圍，要一關關送完眞不是件簡單的事。這次我們終於熬出頭了，不但可送報到郊外，還可到高級住宅區，上次我爲了偷看那位好帥的電影明星差點撞樹！嘻！不好意思！

這是一個很簡單、屬於小人物的快樂遊戲 老少咸宜，適合大家哦！

PAPERBOY 2



送報童 2

納粹飛

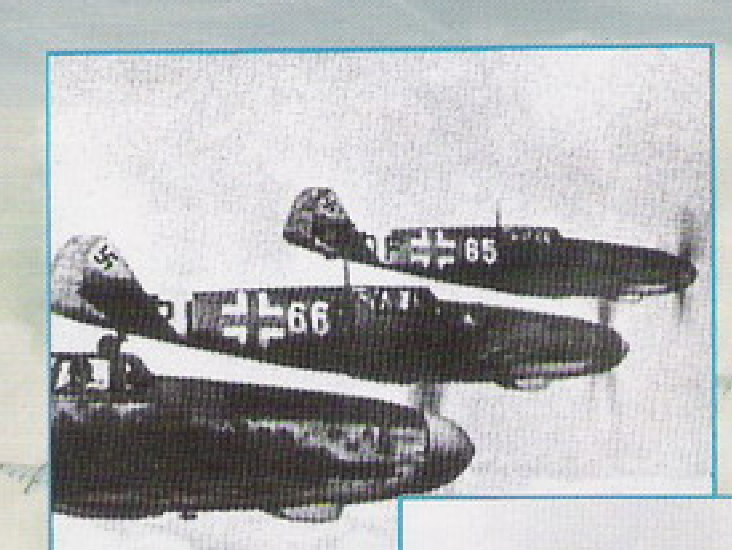
讓你重寫第二次世界大戰歷史



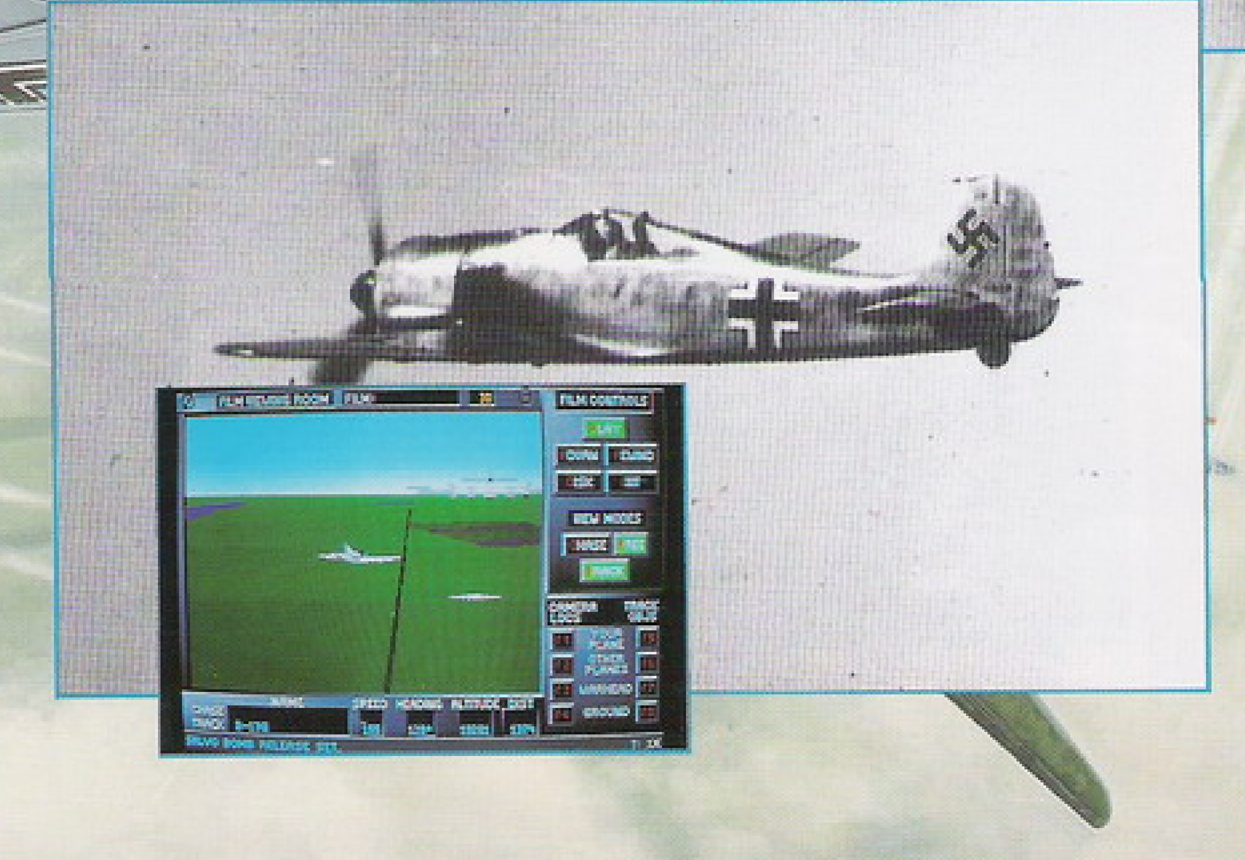
西元1942年，德軍入侵英國的「海獅計畫」宣告失敗，加上美軍第八航空大隊進駐英倫，歐洲情勢瞬間急速逆轉……

Lucasfilm 公司繼「Their Finest Hours」榮獲全美最佳模擬遊戲後，又再度推出了將時空背景設定在第二次世界大戰末期的納粹飛行秘史。

遊戲中，玩者除可以駕駛各類型飛機執行困難度不一的戰鬥任務外，還可自行設定相關戰術戰略的會戰指揮模式。在此模式之下，遊戲會先考據諾曼第登陸前的歐洲局勢，完全照史實佈出盟軍及德軍的戰略位置，之後，玩者就必須接手以下的戰略指揮了，先提醒你，要當個成功的戰場指揮官，可不是件容易的事！如果你扮演的是美軍，主要任務就是攻擊德軍的作戰武力，並瓦解其生產線；扮演德軍則要防衛英、美的轟炸，保







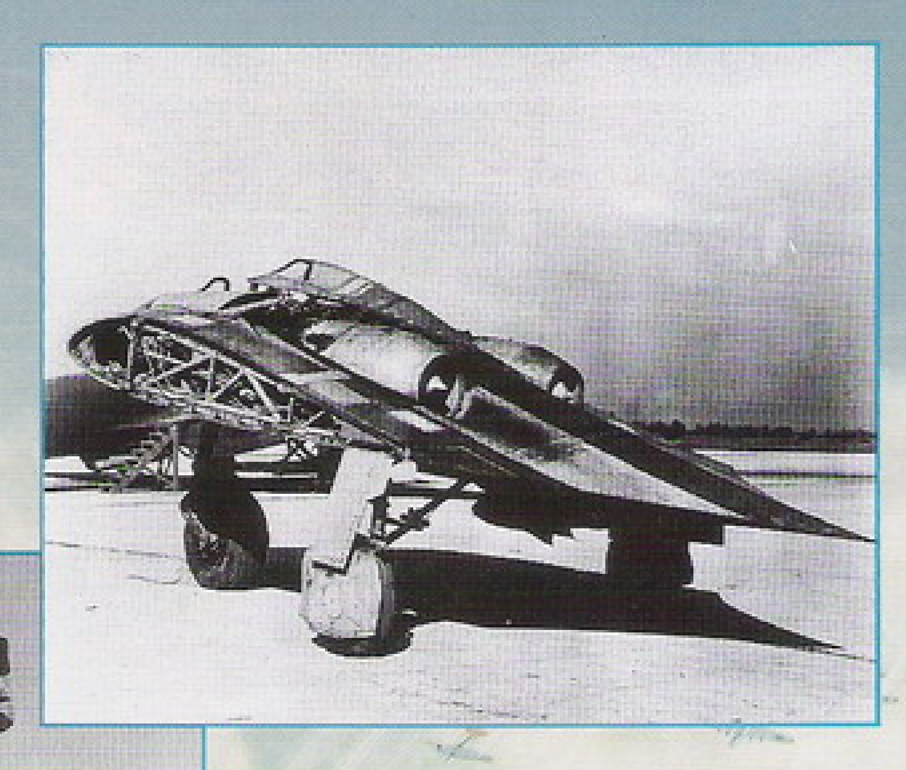
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡

揭開 二次大戰德國空軍

Secret Weapons of

行秘史

護本身的戰略產業及飛機工業，適切調度軍隊及作戰物資的生產，甚至親自加入作戰攻擊行列。身為指揮官的你，每一個決定都將可能影響整個戰情，或者改變第二次世界大戰戰史。



戰機部分，皆為二次世界大戰功勳彪炳之沙場猛將！有英美的P-47雷霆式、P-51野馬式，德軍的Bf-109、FW190 及世界上第一架噴射戰機－－Me262、火箭飛機 Me163 及有飛行翼之稱、類似 B-2 隱形轟炸機的 Go229、飛行堡壘B-17……，各類機型之駕駛操控都不同，尤其在執行B-17轟炸任務時，更可分別擔任機長、機槍手及投彈員，成群出動、大批轟炸的場面，其壯觀決不輸英烈的歲月！

其他部分如任務執行、製作、錄影回顧、飛行練習在最近幾個大型模擬遊戲中，皆屬上上之選。

喜好模擬的玩家們一定久等不耐了！不久之後，你就能見到附有許多珍貴資料及歷史圖片的納粹飛行秘史上市，先向您說聲抱歉哦！

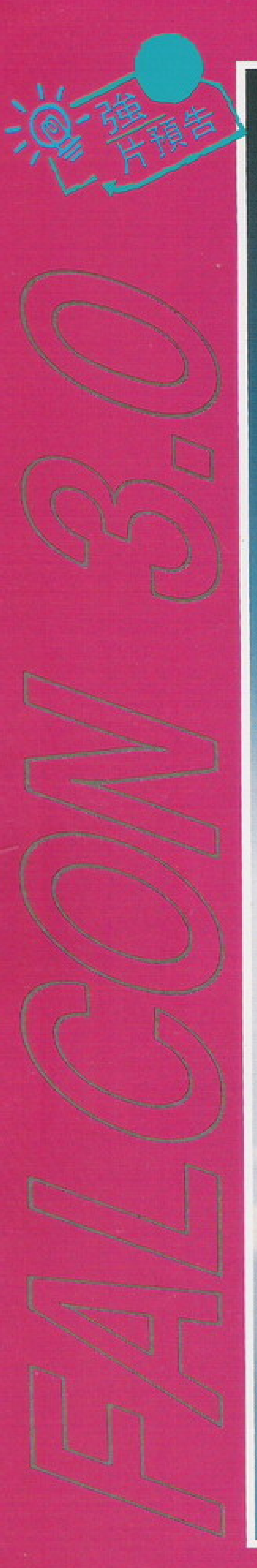




機　種	IBM PC AT
記憶體	640K
顯　示	EGA/VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型	模擬
片　數	2片(1.2M)＋1片(360K)
售　價	NT $380元

研發高性能戰機　秘辛

the LUFTWAFFE



捍衛雄鷹

緊急召集令：

你的飛行中隊正待命疆場

速接此令　整裝登機！



P．S上述症狀可能再度流行！請各大診所留意。

Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT



幻影法師

黑暗之后的陰蟄魔掌仍籠罩這片天空
龍人大軍正千方百計突破你們薄弱的防線
如何安置這些倦於逃亡而遷移緩慢的難民？
在這充滿未知危險的荒原，
到那兒去找安身立命的樂土？

全新劇情
全新操作
全新感受
冒險者勿錯過！

強片預告

突破傳統模式  又一力作！

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



秦失其土　天下共逐

在劉邦揮軍攻入洛陽後，

秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。

但歷史的巨輪仍然繼續轉動，秦帝國崩毀後，

分崩離析的中原沃土，

勢必再產生一位重整大統的霸主！

漢王劉邦在幾經波折後被流放到偏地漢中，面對著幾乎控制中國大半江山的西楚霸王項羽，誰是霸主的大勢似乎已經抵定，但他會就此放棄一統天下的雄心嗎？遊戲中玩者扮演的是孤立無援漢軍，在面對強大的敵人項羽時，能否突破重圍，進而與之抗衡，爭霸天下。玩家可以以軍事力量攻城掠池，亦可以用外交手段攏絡意志不堅的太守，全新的戰爭模式，如何從逆境中反擊就看你的手段了。

歷史掌握在慾望者之手

如果您也有統一江山之野心

切勿與本遊戲失之交臂！





當鬼船長再度飈上楞小子一場激烈、滑稽、熱情，還帶點黑色幽默的海盜趣談就這麼一發不可收拾的開始上演囉！


Castle of
Dr. Brain
強
片預告
SIERRA®
我是怪腦博士！
上回幾個傢伙來我這應徵
全都打了退堂鼓……
其實我城堡的房間裡只不過是些
訓練記憶力、還有些關於天文、
數學、邏輯、語言的小把戲、
小玩意罷了！挺好玩的嘛！
而且有益大腦細胞活動！
來試試看
不錯哦！
天才智多星


ELVIRA II
The Jaws of Cerberus
艾薇拉 II — 恐怖劇場
強片預告
最性感、風騷的一顆定時炸彈
又丟回來了！
ACCOLADE
你！不能抗拒的一定要去解救"又"被人擄去的艾薇拉
嗯！爲了她，値得！
牡丹花下死！做鬼也風流呀………
◎近4000個場景、五倍於第一代！
◎更多怪物、更慘的各式死狀！

編輯室報告

／陳道

● 嗨！各位親愛的軟體世界雜誌讀者們：●

軟體世界雜誌從創刊以來，已經過了三個寒暑，自本期起正式邁入第四個年頭，過去的一千多個與時間賽跑的日子裡，承蒙讀者的愛護讓雜誌逐漸成長茁壯，每一期的雜誌都溶合了許多人的心血與期許，三年來不但雜誌的編排與內容有許多的改變，就是雜誌社內的同仁也不例外。我們的美編人員由少女變成少婦甚至變成了孕婦，文編人員每到月中過後的截稿時間，頭髮抓得都快禿了，總編大人就更不用講了，還好他當機立斷，告別單身貴族的生涯，否則一生的幸福恐怕就……好了！我還是趕快簡要的介紹本期內容。

自36期駐美特派員亞佛列德的"魔法門III作者訪談（一）"刊出後頗受讀者好評，原作者透過本雜誌問候國內讀者，本期刊出續稿，並對亞佛列德及魔法門III作者Jon Van Canegham致上由衷感謝。

强片魔法門III中文版甫上市即造成電腦遊戲界的一股旋風，戰況每日愈烈，連本社內也是戰鼓連連，由此可見得國外遊戲中文化的魅力。本雜誌不惜重金，準備推出魔法門III中文版攻略本，內容除了完整攻略劇情步驟外，更包含了詳盡的地圖及相關資料，玩遊戲時絕對不會迷路，由於工程浩大，資料取得頗費心血，再加上玩家對魔法門III的喜愛，特由軟體世界雜誌社製作限量發行，勢必造成搶購熱潮，敬請讀者隨時留意攻略單行本出刊動向。

此外本雜誌爲服務衆多玩家，特別在本期新開一專欄——GAME林秘笈，內容包括了新手上機篇、提示篇及心得篇，專門替一些新手玩家及剛接觸各類遊戲的玩家補習，以免在剛冒險時就不幸夭折。

本期的銀河飛將II—特別任務I攻略心得篇，本雜誌特別爲各位玩家蒐集各型敵機的行爲模式，以便各位銀河飛將在征戰時能知己知彼、百戰百勝，耶！各位銀河飛將在與毛球打得如火如荼之際，本雜誌也特別挖取最機密檔案，爲各位玩家揭發銀河飛將幕後製作秘辛，包括銀河飛將的各個遊戲製作小組及從頭到尾的創作過程，你不可不看！

俠盜羅賓漢這部電影，擄掠了衆多影迷的心，每個人都爲羅賓漢的俠義精神讚歎不已！軟體世界也隨後推出俠盜羅賓漢這套遊戲。本期也緊接著推出俠盜羅賓漢完全攻略（一），內有提示篇及完全攻略，請玩家在參照攻略前，先看提示篇等到眞的卡住時再看攻略。

軟體世界雜誌自本期起正式邁入第四個年頭，敬請諸位讀者期待每一期軟體世界雜誌，耶！

第 36 期遊戲拼盤解答

上期的遊戲拼盤裡共藏有五個遊戲，不知您猜對了沒有？答案是：

- ●無敵飛狼2000
- ●火爆鋼球
- ●歡樂滿點
- ●方塊ABC
- ●警察故事 3 — 陰謀

這次請您再接受新的挑戰！趕快翻到第85頁，看了可別昏倒了，努力猜、用力猜，獎品多多喔！

電腦遊戲精品回顧



/Kevin Jong

喬治・魯卡斯本來是以電影特技效果出名的（星際大戰爲其代表作），後來自己創設了一家電影公司，並把觸角延伸到電腦遊戲上。承續魯卡斯的一貫精神，它的遊戲都極爲精美而且驚人。現在要回顧的，就是魯卡斯娛樂公司的二個代表作品：聖戰奇兵和猴島小英雄。

提起這兩個遊戲，大家一定第一個想到它的操作介面，智慧圖形化操作介面正是它們的特點之一。當Sierra和其他公司的冒險遊戲還停留在「打字」階段時，大膽的採用了這種先進的操作介面，結果大受歡迎，魯卡斯趁勝追擊，又推出一連串使用這個介面的遊戲，包括下面要介紹的二個遊戲，還有紗之器等。

除此之外，這些冒險遊戲還有一個共同特點，它們都擁有「多線劇情」，就是說劇情不再一成不變，你不用再依順遊戲事先設定好的劇情，可以按照你想要的方式來完成「自己」的遊戲，例如聖戰奇兵中，從柏林到聖杯所在Iskenderun有好幾種方式，可以仿照電影搭飛船，也可以直接開機場上的飛機（如果你會駕駛），搭車去也不失爲一個法子。猴島小英雄中，如果不小心用大石頭打沈自己的船，還能搭別人的船回去（這段劇情太誇張了，有興趣的可以回去翻翻26期）。大致介紹這些遊戲的身世背景，現在就讓時光流回當時，重溫美好的記憶。

時空回到1989年，聖戰奇兵的電影在全世界的票房紛紛告捷，魯卡斯公司趁勝追擊，推出電腦版的聖戰奇兵。當筆者第一次接觸這個遊戲時，直覺是：「怎麼可能？」不但畫面漂亮、音效更是棒呆了，連開窗戶、鴨子叫都有聲音（魔奇音效卡發出來的），當然音樂也是 Very good，尤其是當你在下水道探險時，那個低調沈悶的音樂眞讓人毛骨悚然，如果是在夜深人靜的時候，眞能把人嚇出一身冷汗

關於劇情，有看過電影的人應該不少，不過我還是大略敘述一下： Indi 受工業鉅子Walter Donooan 之邀前往尋找聖杯（據說是耶穌在最後晚餐中用的杯子，誰喝了用它盛裝的水，誰就能長生不老）。Indi與好友 Macas Brody 前往義大利，遇到了納粹的間諜Dr.Elsa Schneider ，在得知聖杯下落後，一同前往德奥邊境的布朗濯德堡解救Indi的父親 Henry 時不幸被擒。逃脫後前往柏林奪回聖杯日記，並在聖杯所在地Iskenderun，找到了神廟，正好 Donouan 趕到，槍傷了Henry，威脅Indi去找聖杯否則Henry只有死路一條。Indi在聖杯日記的幫助下越過三道致命的機關，找到保衛聖杯的中世紀武士。Donovan 拿錯杯子結果迅速老化而死，而Indi卻選對了，救了父親，但Elsa想把聖杯帶出神廟，引發神廟倒塌而死（不過遊戲中可免此悲劇發生）。以上是劇情的重點，至於每個點之間如何串連，就看各位自己了，有道是戲法人人會變，各有巧妙不同。

談完遊戲內容，現在來談談筆者玩這個遊戲的感想。驚人的聲光效果就不用說了，作者十分心的處理每一處細節，盡量在適當的時機給玩家提示，使玩家不至於陷入絕境，必須以錯誤嘗試法來通過（這也是筆者痛恨Sierra 的遊戲的主要原因）；主角的每一動作皆活潑有趣而且十分順暢，像主角要使用神鞭時，會先奏起一段振奮人心的音樂，然後以一個很帥的姿勢把皮鞭往前一抽，啪一聲，任務達成。

此外，它也首創二人交互進行的遊戲方式（「交互」意思是任意切換被操縱者），可同時進行Indi和 Henry 。最好玩的一個例子，就是在柏林機場中，父子一搭一唱偷機票： Henry 先上前

和那個人胡謅一陣，Indi乘隙摸走那人口袋中的票，完成後父子還互相調侃，眞是令人拍案叫絕。



這對父子，互相調侃的本領▲可是一等一，尤其是在美女面前。

遊戲中還有動作模式，看到不順眼的人，大罵一聲〝Shit〞，然後往他臉上ㄇㄠ一拳，碰！應聲倒地，不過Indi也有體力限制，如果見人就扁，那…那…結局是會很悲慘的。大概是受魯卡斯的影響，遊戲中的運鏡十分流暢，毫不拖泥帶水，給人的整體感覺又更上一層樓了。

唉！品行高潔的我（嘔！）眞不願意批評別人的缺點，不過爲了服務大眾，只好破戒啦！首先是飛船的迷宮太過複雜，敵人又如潮水湧來，就算是關羽再世，也會大嘆：「時不我予！」峽谷中的聖杯爭奪戰設計的太過平淡，本以爲壓軸好戲應該十分精采，卻……最後，也是最令人詬病的一個缺點：密碼太「鳥」，不但要覆上一層紅色玻璃紙才能看到，而且看到的還是一堆象形符號，有看沒有懂，啊噠！不過還是老話一句，小瑕不掩大瑜，它仍是冒險遊戲中的精典。

時空再度轉換到1990年秋天，繼聖戰奇兵、紗之器後，魯卡斯公司再度以相同的遊戲介面，推出巨作—猴島小英雄。故事背景是在一個滿是海盜的小島上，一個年輕的小伙子Guybrush，爲了成爲一個海盜，歷盡千辛萬苦，完成海盜頭頭的三個測驗，達成了目的。因爲追求女市長被拒絕，憤而航向猴島而失蹤的船長LeChuck，爲了復仇，帶著手下回來把女市長捉了去，爲了拯救美人，贏得芳心，Guybrush毅然航向猴島，找了三名有名無實的水手和一艘斷了一隻桅桿的船，藉著巫毒法術到了猴島，遇到了因船難漂流到島上的老人、土人，還有一隻有三個頭的猴子！結果又隨著LeChuck回到原來的小島去阻止他和女市長完婚。最後終於把LeChuck給over掉（鬼死了變成啥？）並且獲得女市長的青睞（標準結局）。

玩完猴島小英雄，眞是佩服它的編劇，整個遊戲從頭到尾沒有一分鐘不引人發笑的，我舉幾個例子：在小島上有座橋有個「怪物」在把守著，要把魚丟給他，他才讓你通過，過橋以後偷偷往回一瞄，看到「怪物」把面具摘下來，竟然是人裝的，狼吞虎嚥的把魚給吃了！

在森林中有個地方可以向下挖，挖著挖著程式竟然叫你放入「第38片」磁片，太絕了；在猴島上你偷闖進土人村落被逮到，你騙土人說：「你後面有隻三個頭的猴子。」結果失敗，之後竟然眞有一隻三個頭的猴子跑出來跟你說Hello，差點沒笑昏；遊戲結束仍不忘幽默，你的三位水手被土人捉了去，討論了老半天仍是光說不練。主角Guybrush有時也會面向玩家說一些很爆笑的話，我想，如果能把它中文化那就更妙了，對大部分英文不好的玩家眞是一大福音。

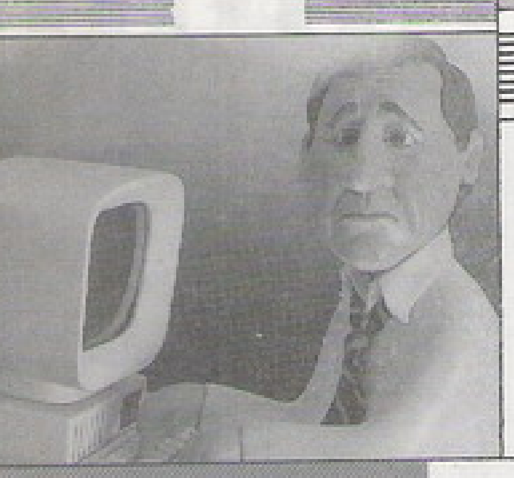
猴島小英雄本來有16色版和256色版，國內基於市場，所以沒有發行256色版。筆者玩的是256色版，它的圖形比起Sierra的遊戲是絲毫不遜色，音樂更是讚（尤其是用MT-32時）！頗具加勒比海風味。魯卡斯的電腦工程師又把介面改良，變得更精簡，也更方便。還有一項空前絕後的創舉，比劍術不是採用動作模式，而是二人對罵，如果你選對句子，就能把對手逼退一步，如果選錯了當然就是你自己退一步囉！誰先退出一定範圍，誰就輸了。

要找出猴島小英雄的缺點，還眞的滿困難的，一個經過長期醞釀和細心設計的遊戲是不會有太多缺陷的（國內的程式設計師該檢討檢討了）。在我努力尋找下，終於找到幾個缺失：人物走動處理得不夠細緻，讓人覺得好像在〝溜冰〞的感覺；主角永遠不會死，我也不知道這算缺點還是優點？

聖戰奇兵和猴島小英雄是我最喜歡的二個冒險遊戲，您是不是也英雄所見略同呢？期待它們的續集—猴島小英雄II和Indiana Jones and the Fate of Atlantis的推出吧！



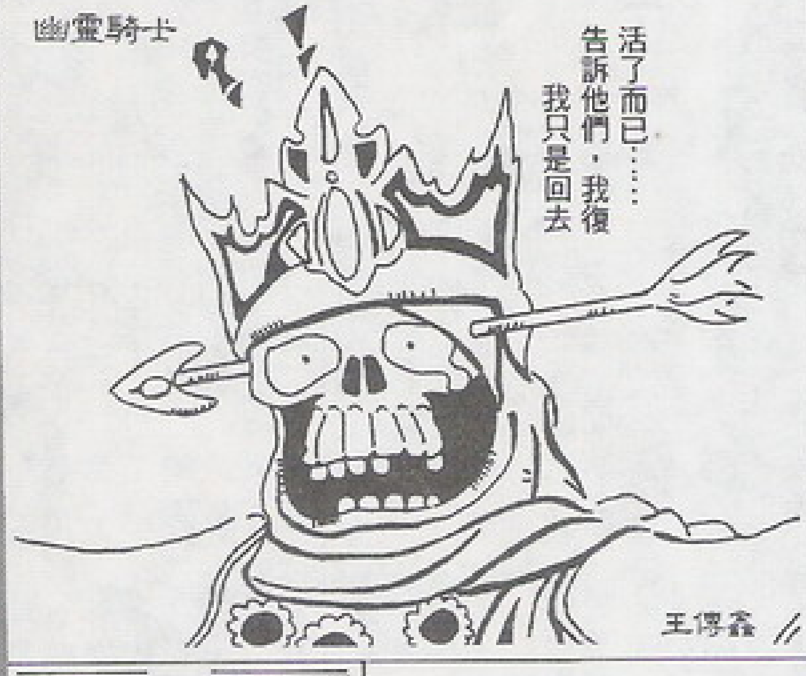
▲這些海盜〝蘿蔔頭〞我是不放在心上

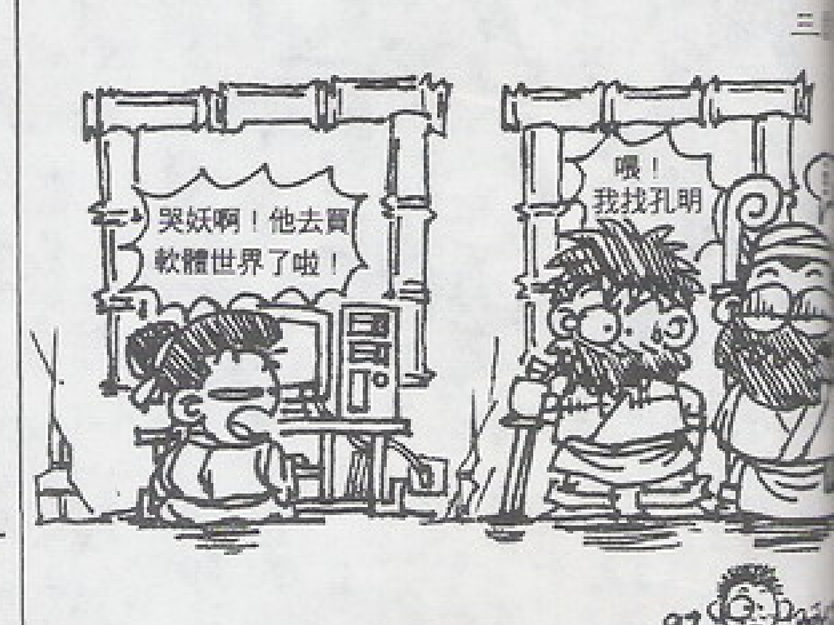


電玩短路

GAME SHORT

開懷篇



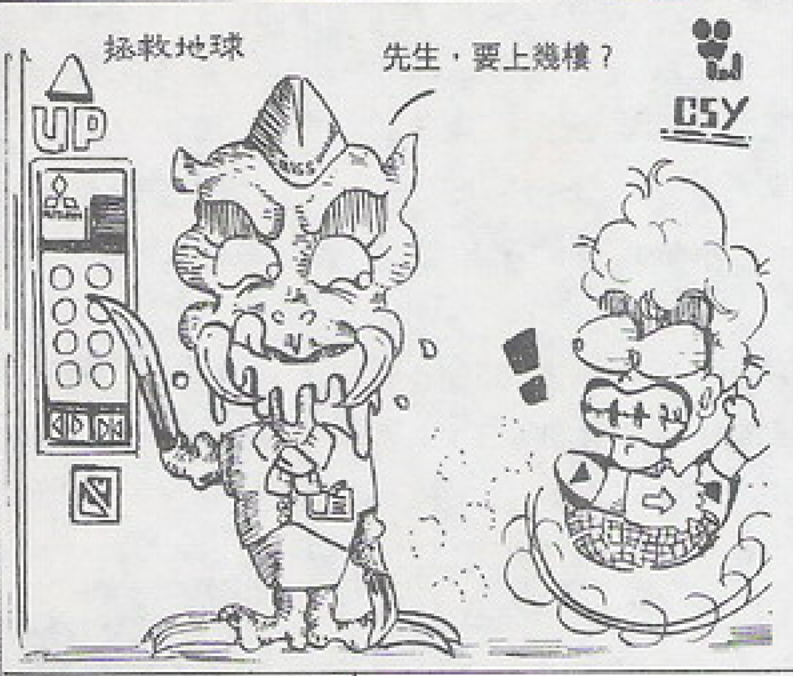


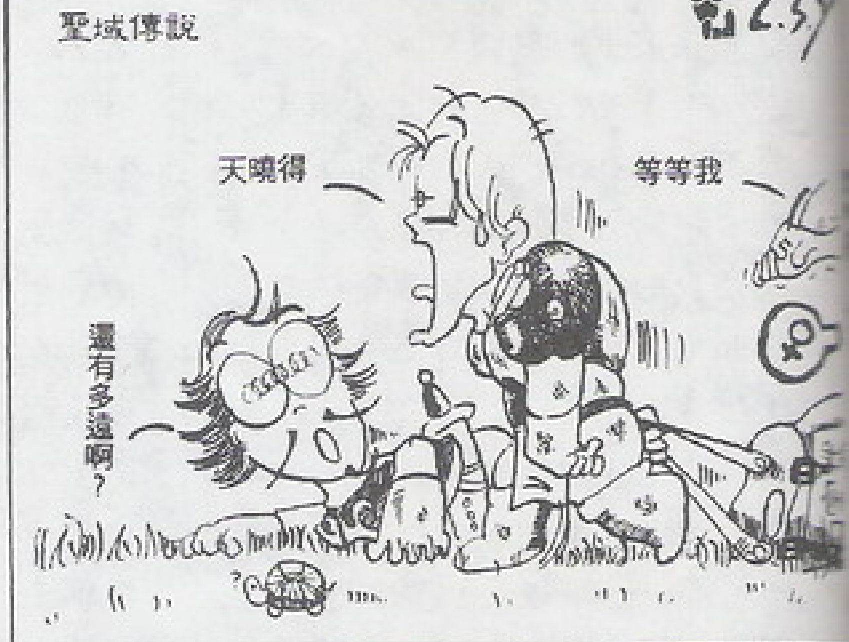


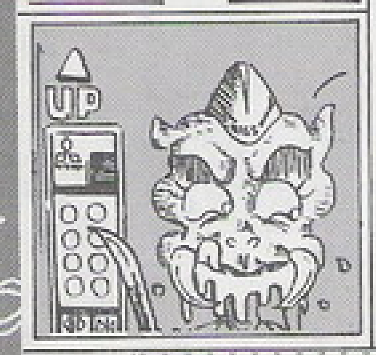
當爵士回來時，大家便一窩蜂的打上去，並不曉得爵士想說些什麼……



話說劉備軍第一次到茅
孔明，結果………







在拯救地球遊戲中，搭乘電梯時，常有怪物會出來，其實那是………

話說中國神卅，地大物
聖域傳說中，土地之大、城
，往往讓主人翁們感到十分
……



編・輯・視・窗

停・看・聽

由於漫畫稿源來的非常有限，致使在選擇上，不能讓讀者盡興，引以為憾，希望有漫畫天份 的發燒友們能鼎力相助，莫叫外人嘲諷台灣沒有漫畫的人選，沒有畫漫畫的空間，這也是我們出版事業最大的悲哀啊！

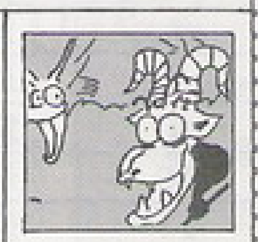




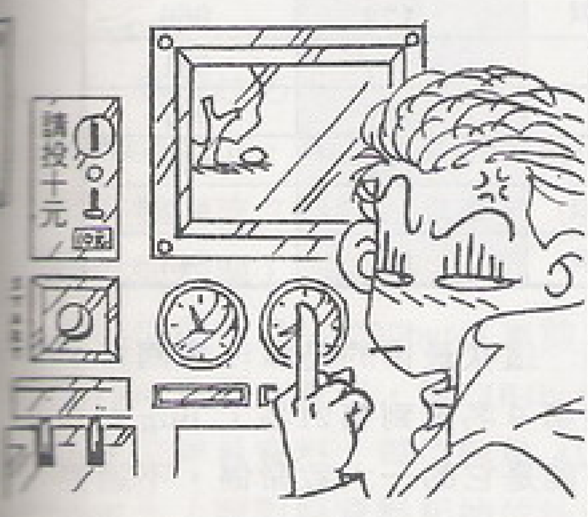



在龍塔的祭壇外，找到了一隻紅龍，牠會指引我們找到卡爾爵士，但是我們隊中似乎有個白痴。





一位因出征而飛失的克維西龍人，遇上了一個大難題！





來福一行人從宮殿逃出後，發現一輛坦克，進入後愕然發現……

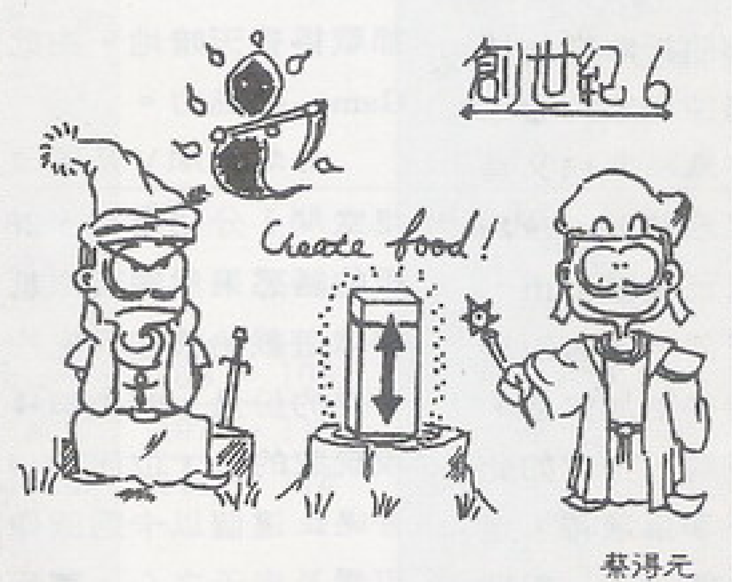




玩了神州八劍和聖域傳說後，許多玩家不約而同的有些反常……

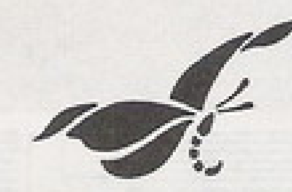


在創世紀中，你的隊員Iolo和Gwenno是夫妻檔，會常常發生些麻煩的事……





製造食物（Create food）
藥材：大蒜、人蔘、曼陀羅根
咒文：五片變七片……



票選排行榜



名次	編號	遊戲名稱	類別	票數	加權計分
1	珍 98	三國演義	策略	1349	11026
2	珍 124	銀河飛將II	動作模擬	915	7542
3	珍 129	呑食天地	角色扮演	540	4686
4	珍 109	魔眼殺機	角色扮演	685	4401
5	珍 71	銀河飛將	動作模擬	621	4295
6	珍 44	創世紀VI	角色扮演	450	2970
7	珍 92	神州八劍	角色扮演	484	2762
8	珍 84	神劍封魔	動作角色	489	2633
9	貴 233	楚漢之爭	戰略	415	2448
10	珍 127	幻想空間V	冒險	405	2444
11	珍 108	中國之心	冒險	419	2358
12	珍 67	決戰中國象棋	智育	371	1963
13	貴 236	麻雀學園	博奕	357	1807
14	珍 126	明星職棒	運動	320	1792
15	珍 29	模擬城市	模擬	307	1673
16	珍 87	鐵路大亨	策略	285	1668
17	珍 69	猴島小英雄	冒險	256	1369
18	珍 101	幽靈騎士	角色扮演	243	1327
19	珍 131	威利奇遇記	冒險	157	1153
20	貴 232	決戰俄羅斯	智育	227	1131
21	珍 103	銀河帝國傳	策略	207	1088
22	珍 116	築城大師	模擬	226	1077
23	珍 46	四川省	智育	198	972
24	珍 65	死亡潛航II	模擬	178	969
25	貴 248	銀河飛將—祕密任務II	動作模擬	178	968
26	珍 122	新幻想空間I	冒險	177	951
27	珍 115	陸軍棋	博奕	191	927
28	珍 119	新A-10坦克殺手	模擬	192	872
29	貴 238	銀河飛將秘密任務	動作模擬	150	852
30	珍 105	火星之旅	角色扮演	172	843

反了！反了！三國演義至今仍然蟬連冠軍寶座，不過記分已比上次少了近3000分，不過魅力仍然不減。

銀河飛將II果然不負眾望，一上榜便勇奪亞軍！銀河飛將II以更優美的畫面、曲折離奇的情節及更新的戰機擄掠玩家的心。一眼望過去，銀河飛將家族又是全員報到，而銀河飛將II—特別任務1在前些時候已隆重上市，在遊戲裡更加入了前所未有叛變事件，使得整個情勢更加緊迫，結局更令人意想不到，相信如此強勢的劇情，在下季票選時，定能讓它榜上有名，讓我們一起期待吧！

呑食天地這個由任天堂移植的遊戲，一上市便造成轟動，也佔去了季軍的位置。簡易的操作界面，多樣化的遊戲內容，又是中文遊戲，再加上挾著三國餘威，果然橫掃 Game 場，連本社內都戰得昏天暗地，由此可見這個 Game 的魅力。

幻想空間V及新改編的新幻想空間I分佔第10、28名，限制級的誘惑果然讓玩家抵擋不住。棒球遊戲始終在玩家的心中佔有一定的份量，明星職棒以真實搶攻玩家的心，位居第14名。威利奇遇記這個以卡通圖像顯示，以可愛及赤子之心，讓玩家尋回童年的夢，位居第19名。

這次最慘的是銀河帝國傳，從第9名掉到第21名，Bug太多可能是它的一大致命傷，不過界面還算蠻新穎的。鐵路大亨從第8名掉到第16名，這個筆者蠻看好的遊戲居然這麼不爭氣，很可能是因爲難度較高時，遊戲變得較複雜，讓玩家感到手忙腳亂的，不過 Sid Meier's的第二個力作—Civilization，保証讓你天天失眠！

好啦！就跟各位聊到這兒了，下季再敘，Bye！



無敵飛狼2000修改篇



/曾世銘

無敵飛狼2000這個結合模擬和部份戰略的遊戲，可以說是截至目前爲止最佳的直昇機模擬遊戲，玩者不但可以享受原來單純的模擬遊戲，更可率領四架僚機進行有戰略性質的任務。

剛開始時是從一個見習生（WOC ）開始努力向上爬。爬了幾個小時是否發現升官不易呢？每次看著榜上先烈們的英雄戰績，覺得自己好像太菜了（廢話！剛開始誰不是菜「鳥」！）於是筆者大爲火光，在幾秒之內把本遊戲解剖個稀巴爛……。

以下是筆者的兇器— PCTOOLS

被筆者解剖的受害者— ROSTER.DAT檔

修改技巧：

⑴ ROSTER・DAT檔共2030bytes

⑵本檔存放 7 個飛行員資料（只需改前六個）

⑶每位飛行員佔 290bytes ※前126bytes 是個人資料，後 164bytes 是 4 位隊員資料，每位隊員 41bytes 。（請對照資料起始位址一表）

⑷個人資料表和隊員資料表的位址是指第幾個？例：第 0 磁區位址 84，是第一位飛行的第85個資料，也就是他的官階。

依以上方法修改後見習生可直升大隊長（不要被趕下來退休），也可以把安息中之前輩們從地底挖出來繼續執行任務。最後祝您的寶貝座機不被送到垃圾場。

資料起始位址

			部下一		部下二		部下三		部下四	
	磁區	位移	磁區	位移	磁區	位移	磁區	位移	磁區	位移
第一	0	0000	0	0216	0	0167	0	0208	0	0249
第二	0	0290	0	0416	0	0457	0	0498	1	0027
第三	1	0268	1	0194	1	0235	1	0276	1	0317
第四	1	0358	1	0484	2	0013	2	0054	2	0095
第五	2	0136	2	0262	2	0303	2	0344	2	0385
第六	2	0426	3	0040	3	0081	3	0122	3	0163

個人資料

項目	位址	說明
人名	1～29	最好不超過10字
CMOH獎章	37	00沒有，01是 1 個，2D是 45個 依此類推
DSC 獎章	38	
SS 獎章	39	
BSV 獎章	40	
AMV 獎章	41	
ACV 獎章	42	
PH 獎章	43	
NDS 獎章	44	
隊名	53～78	最好不超過10字
隊章	84	00～11共18種
官階	85	00是WOC 01是 W01 02是CW2 03是 CW3 04是CW4 05是 2LT 06是1LT 07是 CAP 08是MAJ 09是 LTC 0A是COL 0B是BG
現況	87	00是Replacement 01是Active 02是Ratired 03是 MIA 04是 KIA
最高分	103 ～ 106	不要改太大
上次分數	107 ～ 110	
出任務次數	111 ～ 114	例FF＝ 256 ← 2 次戰役56次任務 FFF ＝4095←40次戰役95次任務 FE＝ 254 ← 2 次戰役54次任務
總分	115 ～ 118	不要改太大

隊員資料

項目	位址	說明
人名	1～26	同表一
CMOH	27	同表一
DSC	28	
SS	29	
BSV	30	
AMV	31	
ACV	32	
PH	33	
NDS	34	
軍階	35	同表一
肖像	37	00～ 1D 共30種

百戰天龍

魔獸紀元是一個全新的RPG，它有特殊的圖形視窗操作系統只要有一隻滑鼠，便可以把鍵盤丟到一邊去。它還有自動繪圖功能，而且人物的圖形會隨裝備的不同而改變，還有許多的優點，是一個不容錯過的好遊戲。

在魔獸紀元裡，有些地方光靠強大的屬性是沒有多大的用處。例如：Gull的下水道是烏七八黑一片，用魔法照明？別傻了，魔法在此處是沒有用處。而且，魔法是會消耗體力。還是多買一些照明工具吧！但探險途中如果火炬用完了怎麼辦？另外一些好裝備是可遇不可求的。在Gull中也只賣一些基本的裝備，因此特別在此提供修改給各位參考。

注意：先將 CROS.n（n爲儲存進度）拷貝一份，以免改錯。位址83至85改成 FF FF E0 表示學過所有的語言。位址86至93都改成FF ，則 1 到11級魔法均學會。若是流浪漢，則位址93改成 C0 ，表示 1 到 8 級魔法均學會。位址94至 165 爲物品資料，每項物品佔四個位址，第一個位址即爲物品種類編號。列表如下：

編號	物品名稱
01	PONIARD
02	DIRK
03	JAMBIYA
04	SAX
05	KRIS KNIFE
06	TARGETTING DIRK
07	PIERCE
08	SHORT SWORD
09	BROAD SWORD
0A	HAND-AND-A-HALF SWORD
0B	TWO-HANDED SWORD
0C	GREAT SWORD
0D	KROSS KRIS
0E	SHIELDSWORD
0F	THE HELPLESS SWORD
10	THE HERE SWORD
11	OIRINGBLADE
12	YUURRK THE TIN SWORD
13	JORONIR'S SWORD
14	FANIRFANG
15	WIZARD'S WAND
16	SABER
17	ACIMITAL
18	FALCHION
19	SHAMSHEER
1A	RAPIER
1B	FLAMBERGE
1C	BILLHOOK
1D	WAR SCYTHE
1E	PIKE
1F	POLEAXE
20	FRANCISCA
21	BROAD AXE
22	GREAT AXE
23	DOUBLE-BLADE BR-OADAXE
24	BEC DE CORBIN
25	QUARTERSTAFF
26	BILLY CLUB
27	CLUB
28	FLAIR
29	MORNINGSTAR
2A	WAR HAMMER
2B	HEAVY MACE
2C	JAVELIN
2D	SPEAR
2E	TRIDENT
2F	PILUM
30	VAMPIRE JAVELIN
31	BROADLEAF SPEAR
32	LIGHT CROSSBOW
33	CROSSBOW
34	ARBALEST
35	EAGLE-EYED CROSSBOW
36	LIGHT SELFBOW
37	MEDIUM SELFBOW
38	REGULAR LONGBOW
39	HEAVY SELFBOW
3A	HEAVY LONGBOW
3B	EGIL'S BOW
3C	CHAKRAM
3D	SLING
3E	WHIP
3F	FIREGEMS

編號	物品名稱
40	GREMLIN'S HAND
41	LIVING DIAMAND HAND
42	LEATHER ARMOR
43	RING-AND-PLATE ARMOR
44	LAMELLAR ARMOR
45	MAIL ARMOR
46	PLATE ARMOR
47	BLUE ELF ARMOR
48	TUCHERMAN'S ARMOR
49	LEATHER JERKIN
4A	BACK-AND-BREAST
4B	ROBES OF MARIONARSIS
4C	ROBES OF TUCHIMIK NOTT
4D	STEEL ACP
4E	FULL HELM
4F	BOAR'S HEAD HELM
50	BUCKLER
51	TARGET SHIELD
52	TOWER SHIELD
53	SPIKED SHIELD
54	CHROME TARGE
55	GOODHEART
56	'DO UNTO OTHERS' SHIELD
57	SANDALS
58	LIGHT BOOTS
59	HEAVY BOOTS
5A	FIREWALKERS
5B	WINGED SANDALS
5C	DAGGER BOOTS
5D	RANDA GLOVES
5E	QUIVER OF ARROWS
5F	HEARTSEEKER ARROWS
60	SET OF QUARRELS
61	HEARTSEEKER QUARRELS
62	CURARE
63	HELLFIRE JUICE
64	DRAGON'S VENOM
65	BLOODROOT SYRUP
66	HELLBORE SYRUP
67	OIL OF SPOTTED CRANEBILL
68	DAMIANA JUICE
69	CELANDINE OINTMENT
6A	TINCTURE OF PENNYROYAL
6B	PENNYROYAL ROOT PODWER
6C	HEARTS-EASE
6D	STONEROOT SYRUP
6E	SPRING TONIC
6F	ALOE OINTMENT
70	SWEETROOT MILK
71	GILEAD AND GLOVE TEA
72	TINTURE OF TANSY
73	WITCH HAZEL AND RUE TEA
74	RED EYEBRIGHT
75	JASMINE GOLD ENSEAL
76	SALVE OF TRUESIGHT
77	ESSENCE OF BLACKPOOL
78	FIREWEEDTEA
79	WARRIOR JUNIC
7A	SPELLRING
7B	DAGGER DOUBLE
7C	GILLRING
7D	FROG RING
7E	GOLD SNAKERING







篇

／Knight



編號	物品名稱	編號	物品名稱
7F	CAT RING	9B	HORN OF ULHONG
80	"MIGHT IS RIGHT" RING	9C	HORN OF LAKRI MUSS
81	STAFF-RING	9D	SHIPWRECK MAP
82	RING OF FIRE	9E	GAMBLING STONE
83	STARSTONE RING	9F	CRYSTAL SKULL
84	FLING RING	A0	BAG OF WINDS
85	AMAZON'S SILVER BRACELETS	A1	ILLSTONE
86	ZOMBIES BANE TALISMAN	A2	GREY ELF CLOAK
87	RED OGRE AMULET	AB	JEWERLY
88	AMULET OF CHAOS	AC	GEMS
89	GILT AMULET OF PROTECTING	AD	SAPPHIRE
8A	STAFF	AE	TOPAZ
8B	MAGIC WAND	AF	PEARL
8C	DEATH WAND	B0	GARNET
8D	FROSTSTAFF	B1	DIAMOND
8E	FROSTSTAFF	B2	EMERALD
8F	KHAZAN'S STAFF	B3	RUBY
90	FUNNY ONCE GEM	B4	AQUAMARINE
91	DEMON'S EYE	B5	JEWELED HUNTING HORN
92	HEART OF FIRE	B6	CROWN
93	TORCH	B7	NECKLACE
94	OILSKIN	B8	WHITEGOLD RING
95	SISAL ROPE	B9	SILVERFISH DRINKING BOWL
96	FINE SILK ROPE	BA	SILVERFILIGREED JEWELRY
97	ELVEN CLIMBING ROPE	BB	JEWELED SCEPTER
98	UNDERWATER TORCH	BC	TIARA OF SILVER GEMS
99	BEER CASK	BD	SILVER PLATTER
9A	GOLOE'SBLESSING	BE	BLACK PEARL STRAND

第二個位址則爲物品數量或是可使用時間。（編號 5E 至61及 AB至 B4 的第二位址均可修改。編號92、93及98的第二位址則爲可使用時間，單位爲分。）偷偷告訴你，武器中以編號 0F 的 THE HELPLESS SWORD 的威力最強，每次攻擊有＋200 點的破壞力。註：位址 492 在修改後也必須修改。例如原數值爲 00 12 34改成 FF 32 34，而位址 492 爲 1A，因爲增加值爲（255－00）＋（50－18）＋（52－52）＝ 287。而 26＋ 287 ＝ 313 ＞ 256，所以位址 492 必須改成57。（超出 256 則以除以 256 的餘數計算）

而一開始時，人物是特別弱的，錢少且體質也弱，很容易就死亡，人物的修改也是蠻重要的。

1. 人物資料是儲存在 CROS.n 中。（n 爲遊戲進度），每人佔512bytes 。

2. 以下爲即爲各位址代表意義：

位　址	意　義
$ 26	級數
$ 32～$ 35	金幣數
$ 36～$ 39	銀幣數
$ 40～$ 43	銅幣數
$ 44～$ 47	經驗值
$ 48～$ 49	食物總數
$ 50～$ 51	年齡
$ 54～$ 55	最大力量值
$ 56～$ 57	目前力量值
$ 58～$ 59	最大智慧值
$ 60～$ 61	目前智慧值
$ 62～$ 63	最大運氣值

位　址	意　義
$ 64～$ 65	目前運氣值
$ 66～$ 67	最大體質值
$ 68～$ 69	目前體質值
$ 70～$ 73	目前反應值
$ 74～$ 75	最大魅力值
$ 76～$ 77	目前魅力值
$ 78～$ 79	最大速度值
$ 80～$ 81	目前速度值

3. 修改後位址 492 亦必須修改，修改方法如下：當位址 492 原值爲（40）n時，將一值（20）n（34）n改成（A0）n（B5）n時，則增加了（A0－20）n＋（B5－34）n ＝ 257 ，因此位址492 必須改64＋ 257 ＝ 321 ，超出 256 ，所以用除 256 的餘數計算，即65，也就是把它改成（41）n。



/宣統

話說本人是個「限制級」迷，凡是印有這三字的 Game 都難逃我的魔爪。某一日剛領了零用錢，便到中華商場看看有沒有什麼香豔刺激的 Game ，一眼瞄到了古堡禁地，當然馬上把零用錢奉獻出去，回家一試，哇！果眞是「兒童不宜」，太帥了！

玩慣了RPG的發燒友們，大概都會有「大搬家」一什麼東西都想拿的習慣，可是在此 Game 地牢的刑房裡有一把火鉗，想拿話還得把旁邊的無名屍骨送回地下墓穴安葬，多麻煩啊！眼看有東西在前卻拿不到，所謂「狗急跳牆」，本人馬上想出了偷懶法。遊戲一開始時主角不是有個空背包嗎？或許有人看它沒用，就一直讓它閒在那兒。妙就妙在這，把火鉗拿起，將掌形游標移至背包上，放進去，瞧！電腦被你騙到了吧，要使用時只要選背包再用Look in指令就可以了。要到廚房拿炭火時也只需將炭火移至背包中即可。

遊戲尾聲，主角集滿了六把金鑰匙，跑到被砲火打到的城塔上，找出寶箱，按遊戲規定，必須把六把鑰匙按照順序一把把挿入，否則順序不對，只要一拿走箱內的匕首和咒文便會被怪物拉入箱中悶死，要是不知道順序，或是挿錯了，不就被卡死了嗎？別急著重玩，先不管三七二十一，六把金鑰匙隨便挿，打開寶箱後就用老方法，把匕首和咒文塞入背包中，天下太平了！趕快到地下墓穴把丈夫送幹掉吧！

使用此法偷懶時請注意，你所「竊取」的「贓物」必須一直保持在背包中，要使用時也請你在背包中使用，否則只要你把贓物拿出來晃一晃，電腦馬上把你「乾坤挪移」回「犯罪現場」，接受應得的法律制裁。祝各位發燒友早日破關！

SPEEDBALL 2 火爆鋼球 修改篇

/尤鵬智

火爆鋼球最大的特色就是操控簡單，但您是否因爲屬性不夠高或買不起明星球員而無法順利晉級呢？這裡提供一些修改方法：

1. 先進入聯盟賽（LEAGUE ）或單獨賽（CUP）立刻儲存。

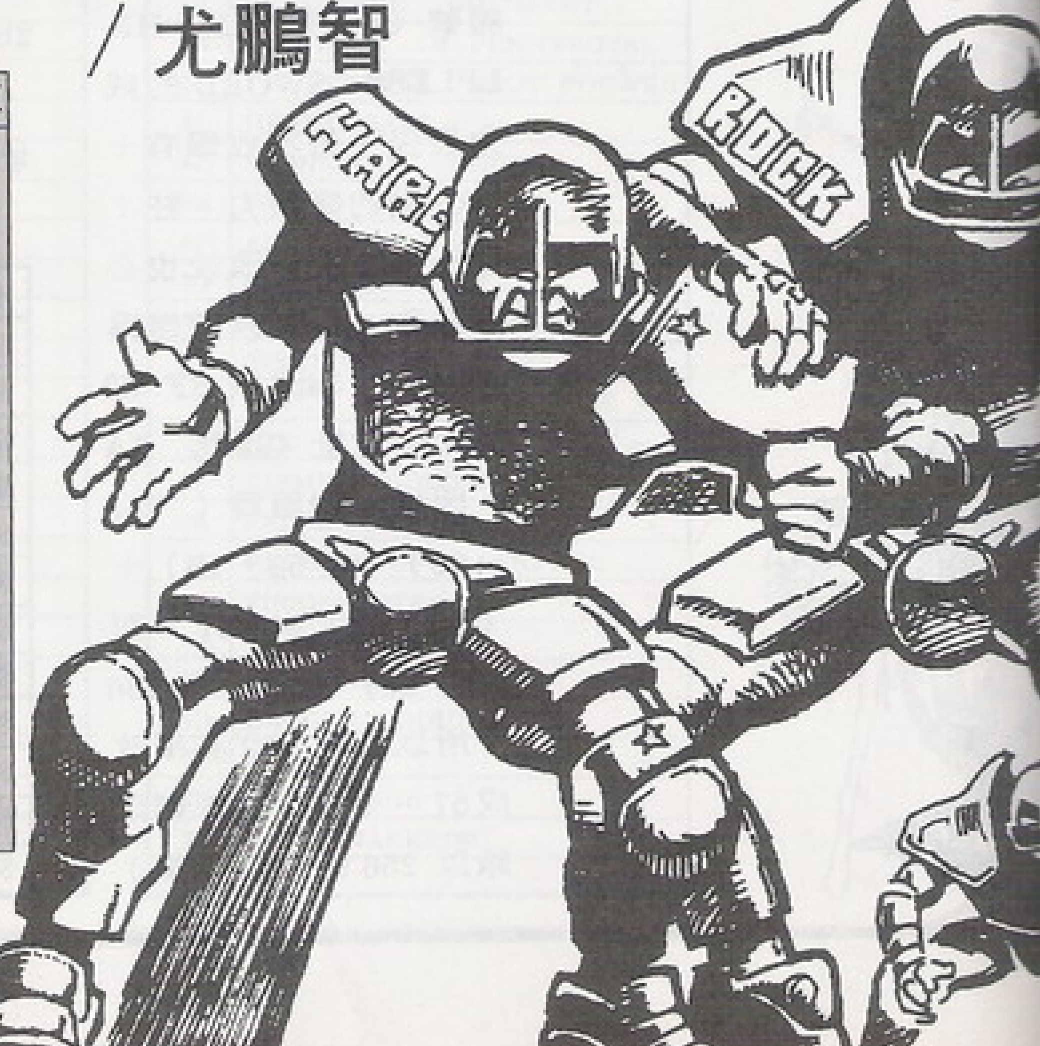
2. 再進入 PC-TOOLS 以 EDIT 修改 LEAGUE.SAV或CUP.SAV。

3. 修改金錢： SECTOR ：0000，將$004、$005改成 204E 。

4. 修改屬性：每位球員均有八個屬性，如表

SECTOR ：0000

人物	位置	修改值
GO	018-025	均
LD	030-037	改
RD	042-049	爲
LM	054-061	FA
RM	066-073	
CM	078-085	
LW	090-097	
RW	102-109	
CF	114-121	
SU	126-133	
SU	138-145	
SU	150-157	

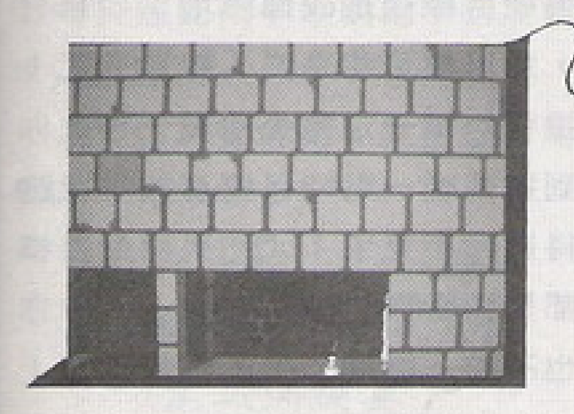


波斯王子

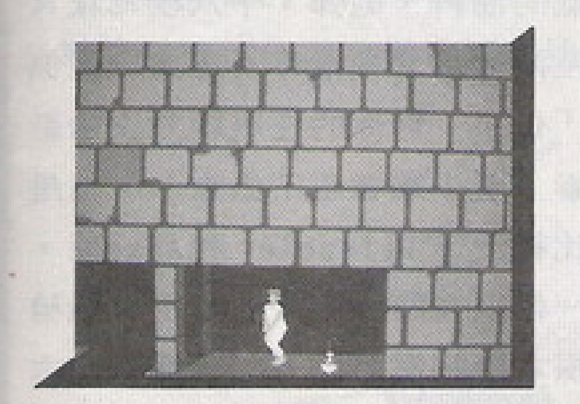
乾坤大挪移

波斯王子不愧是高流暢度的 Game，動作的流暢度可稱得上是一流，加上一些特別的小技巧，眞値得令人一玩再玩。在不斷磨練下，筆者到如今已可以只用半小時就玩完全程。不可能？！告訴你，只要加上這一招——乾坤大挪移，不可能的事便會成爲有可能。

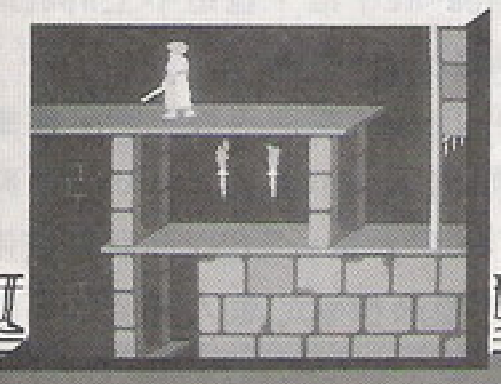
1.第五關處，如圖所示之位置（即跑到最靠橋處再按右反彈



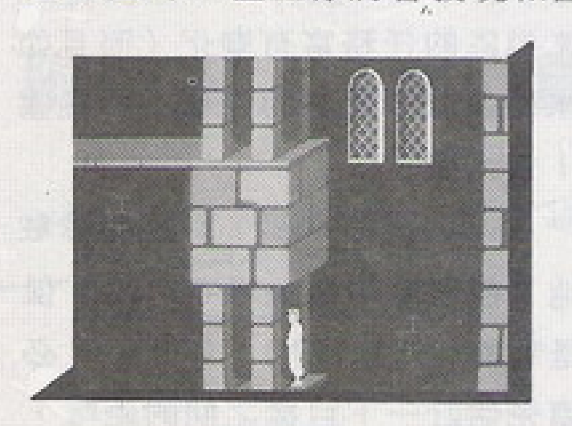
出來的位置）左轉，利用助跑的方式，你將會發現你已經多走了半關之多（不過會損失一點生命



値，若生命値不夠，要多加小心）。

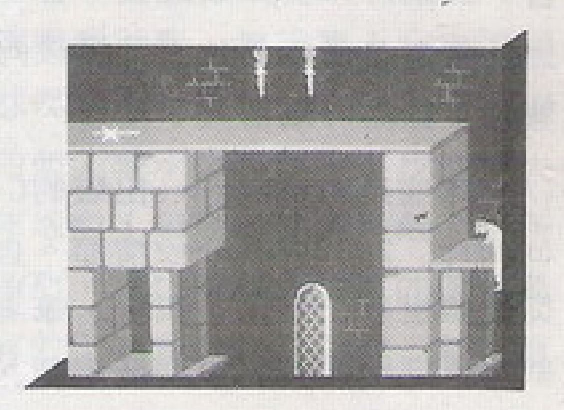


2.第十二關處，你只要從右方一直向上爬，你將會發現有一處鬆動的地板使你無法繼續向上爬，此時先向下再爬上去，右轉後向上跳，接下來你應知道怎麼做吧！不會？！當然是爬上去往右走啊！（利用助跑方式跳過）等再上一層時，亦即和你剛才位置垂直時，往上你將會發現和圖



相同的位置，利用折返跑方式往左跳，此時要將Shift鍵按著不放。

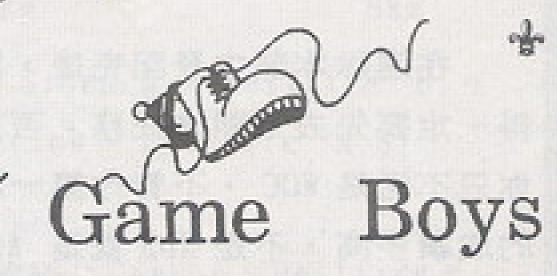
經過一陣天旋地轉後，你將發現你處在一個很奇特的位置（此時Shift還不能放）。向上爬，有看到劍吧，去拿啊！記得拿



到之後，先回右邊再回來，否則影子不會出現，無影橋也無法架起，切記！

當然，還有更多地方也能使用此招，大家也可以多試試，也把你所知的提出，大家交流一下。

／Game Boys



無敵飛狼2000 飛行報告

／Firefox

暗黑的天色中，三架阿帕契攻擊直升機正以貼近地表的高度朝著目標——T-72坦克群逼近。武器官打開保險，以TADS照明目標，等待隊長的開火命令….。

兩枚火球從T-72坦克群中竄了上來，SA-11的射手意識到危險，打開雷達向著漆黑的夜空搜索敵蹤，就在這時又有坦克遭到擊毀，而在SA-11發射之前，一枚AGM-122循著雷達波飛到，天空中又爆出了一團火球。

「主要目標摧毀！」砲手報告。三架阿帕契掉頭離去，會合另外兩架超級眼鏡蛇直升機後向著地平線的一端消失了蹤影….。

這些是Microprose出版的Gunship 2000中的一段情節。自從軟體世界上打出了預告，筆者就日夜期盼等待著這個好遊戲。而一上機更對其精緻無比的製作感到欽佩。廢話不多說，進入正題吧！



A.行前準備：

在連隊本部中登記完後，記得一定要先去飛訓練任務。否則你只不過是WOC，不管你第一戰的成績多高，不是NDS就是ACV，所以還是別白費力氣去拼死拼活（我打了一千多分回來，本來值一個SS耶！）。另外，戰場的選擇以中歐難度較高，但是伊拉克戰區的任務富有變化（而且如果碰上攻擊機場的任務……哇塞！中大獎了！）。



出了連隊本部，到達部隊駐地，任務簡報是非看不可的，但是看簡報也有學問：首先呢，必須先估計一下目標之間的距離，太遠的任務就別接了，否則想在二十五分鐘內回家，就只有犧牲一個目標了。偏偏任務簡報中的兩個目標都很重要，一個沒完成你就甭想升官發財了！接著瞧一瞧戰場上會有那些傢伙迎接你，不過S-2的報告不太準確，有一次報告說沒有敵機活動，結果一到戰場上時，歡迎我的竟是Mig-23！再來看的是地圖，如果你的目標是會移動的，必須看清楚目標附近有沒有道路。如果沒有，可能目標只是改個陣地；如果有，那目標可能是要「轉進」了！這種目標一定得先消滅，否則你到達得晚一點時目標可能早就跑得影蹤不見了！（如果兩個目標都是預備要「轉進」的，我看你也不妨「轉進」——別接了吧！）

選擇你的座機也很重要。建議各位選阿帕契直升機，攜帶滿載的油料、砲彈、十六枚地獄火及兩枚反雷達飛彈。選擇的座機「似乎」對你的任務績效沒啥影響（至少筆者看不出來），但是比較一下 Defencler 和Apache，一個只有四枚 TOW-2 可用（機槍根本擺好看而已），一個有十六枚Hellfire及六十次鏈砲！白癡也曉得就算Defender的評分再高出Apache十倍，也追不上Apache總得分的一半！

出任務前進入機艙時，建議最好把 Landing 及 Avoidance 開到 No Craxhes 及ON，否則只怕你在面對最精銳的敵人時全勝而歸

GUNSHIP 2000

，卻在降落時……唉！

飛行模式要設在Easy或Realistic都可以。Easy時所有直升機的性能都一模一樣（如果你必須飛「慢」時不妨用這個功能），Realistic 時各種飛機操縱特性就完全顯露出來了。像 AH-1W 很快但不好操作，Apache性能優良，而OH-58D及 AH-6G 則慢得可以。

副駕駛／砲手控制選項依各人喜好，建議武器和反制都丟給電腦管好了，反正由你來操作也未必比電腦的表現好多少。再說電腦砲手的唯一缺點就是不會「慎選武器」，不過你只要一直保持機砲在操作狀態，必要時再切換回其他武器攻擊，保證你一發砲彈都不會被浪費掉！而且筆者的個人感覺似乎電腦砲手的攻擊準確度較高。

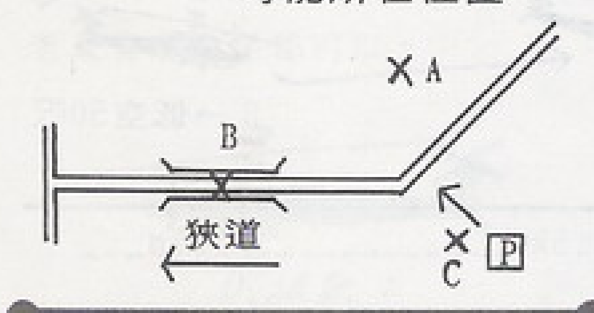
一切準備就緒，就可以打開動力，起飛啦！



B.戰術提要：

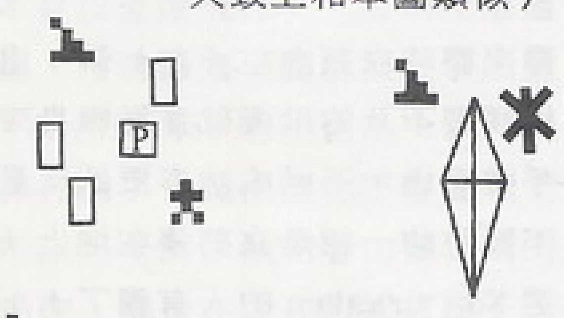
一開始的第一件事就是設定目標，目標的順序是由會動的先設，可能開溜的先設，否則那群打算開溜的傢伙就有辦法讓你找不到目標……爲什麼？因爲那些人有辦法沿著公路在十分鐘內離開兩個座標點的距離！如果跑進了峽谷的道路中，那你就是爬升到1500呎你也找不到他們了。

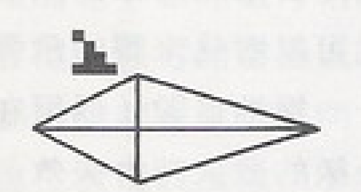
●向西北方移動的敵人可能所在位置：



●敵方佈置略圖：

（本圖僅供參考，敵方佈陣大致上和本圖類似）





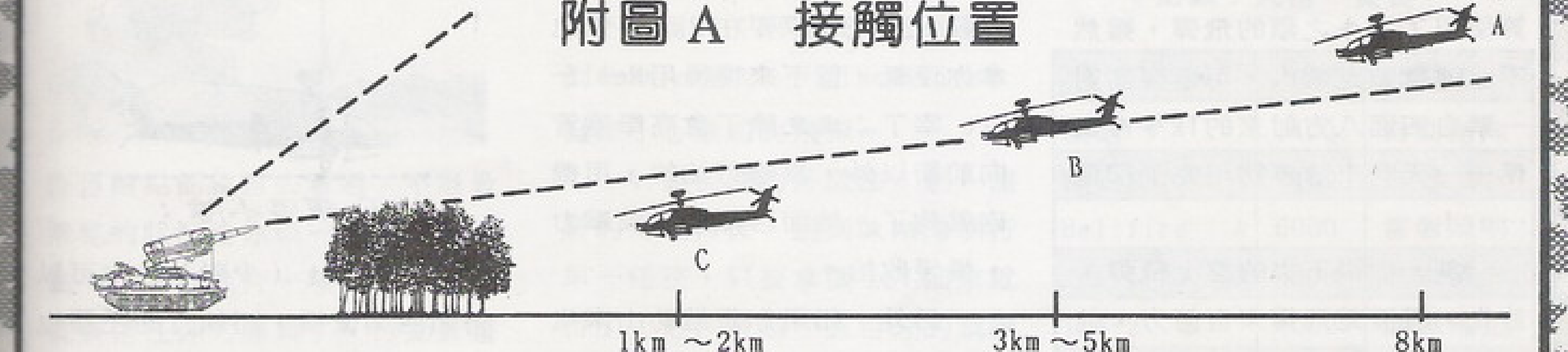
✱現在位置

在向著目標飛去你必須採直線路徑（沒辦法、時間不夠嘛！）不要信任自動駕駛，小心你撞得粉身碎骨！另外，高度也是很重要的因素，切記，如果你不願一直保持在50呎以下，你就乾脆飛到1500呎！理由如下：

1.在50呎飛行時，一旦敵人被你發現時大概也進入機砲射程了。這時你可以在敵人還來不及攻擊你以前摧毀他們（順便一提，電腦砲手往往能在報告出敵人的同時摧毀他們），如果你在低空碰到敵機，在你開火或者飛到離他們 1 公里內之前你是不會被發現的。不過有一點麻煩，如果你就這樣一頭撞進敵軍陣地而又忘記減速的話，很可能在你摧毀了敵人兩三個目標後慘遭群毆……。

2.當你在1500呎時，你可以在距離敵人 8km 時就把他們揪出來。而大部份IR導向飛彈的射程都小於 7km ，而如果敵人用雷達搜索，打算發射對空飛彈攻擊你時，就請他們享用 AGM-122 吧！高速反輻射飛彈可以在敵人打中你之前先摧毀他們的雷達車，如此一來雷達導向彈就沒有威脅了。只要你一找出敵人位置就可以俯衝到50呎，然後靠上去宰了那群混蛋！如果你一次揪出了三到四個，表示你可能已經找到敵人陣地啦！飛高的好處是敵人無所遁形，對付會移動位置的傢伙最有效；缺點是如果你碰上敵人直

附圖A　接觸位置



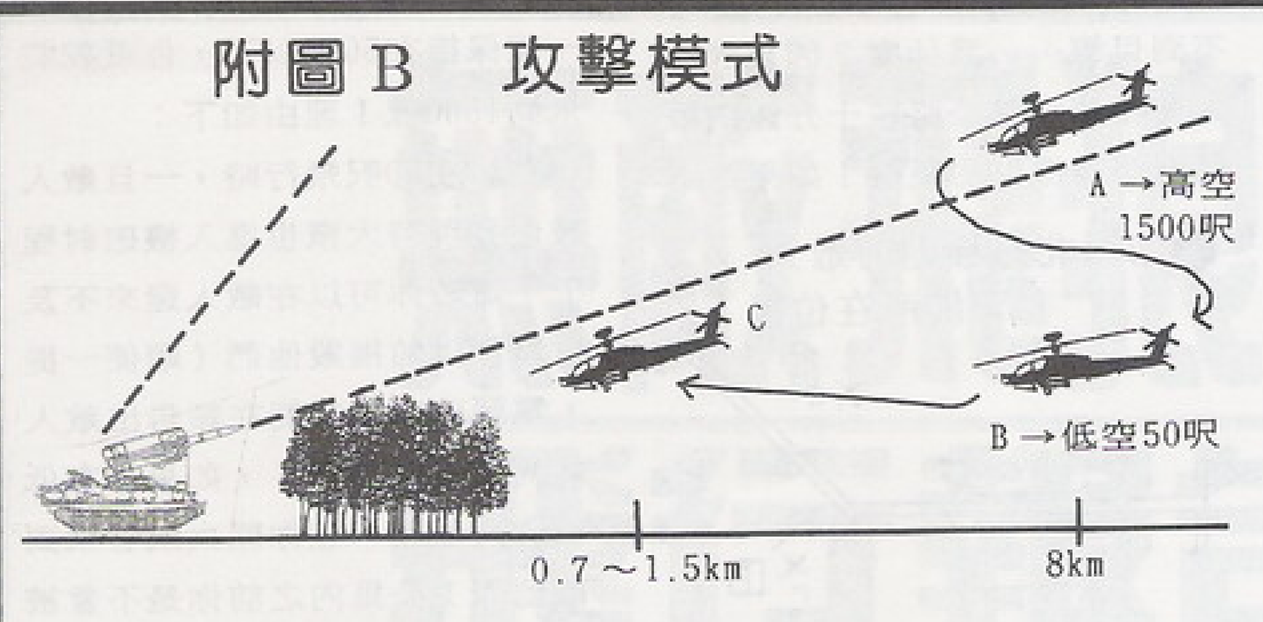
A ：敵我雙方射程以外。位置：1500呎，安全。武器選擇：Maverick、 Sidearm 、 Hellfire B.。

B ：敵方射程內。位置：1500呎～ 200 呎，易受攻擊。武器選擇：Maverick、Hellfire A.B.、Sidearm 、Tow-2 。

C ：敵方偵測死角。位置：低於50呎，安全。武器：Cannon、Hellfire。



附圖B　攻擊模式



A：1500呎，發現敵人。
B：100～50呎，躲避偵測。
C：攻擊位置（低空飛行時爲發現並攻擊位置）。

升機或戰鬥機，你必須在他們轉向你之前俯衝到地面附近，否則待在高空的結果是一串 AAM 向你直奔而來！

3.當你待在那種高不高，低不低的位置時，除了會遭到敵人直升機騷擾，當你發現敵人地面部隊時，你有沒有把握立刻摧毀他們？當你看到顯示幕上敵人正轉過頭來面向你時，就表示他們要招待你了，除非你有帶Maverick 或 Sidearm（小牛或反雷達飛彈）這種可以「射後不理」的飛彈，否則用掩式或地獄火的下場一定是被擊落！因爲你必須持續鎖定敵人，但是這樣子吃飛彈的機率也增加了（還不包括被自己飛彈「放鴿子」的情形）。就算使用了小牛之類的飛彈，雖然不必連續鎖定敵人，可是要面對一票自四面八方射來的IR導向飛彈……天啊！誘導物用完了卻還……！

萬一你很不幸的惹上飛彈，首先，看清楚飛彈來自何方，並且注意雷達，一旦雷達自動放大時釋放誘導物並掉頭離開，如此就能反制掉，但是對於 SA-1X 級的可就不一定了！另一種方法是朝向敵人飛彈，當你「看見」飛彈來襲時立刻向左（右）偏，這樣轉彎不及的飛彈就會從機身旁呼嘯而過，不過成功率更低；最不要臉的一招是立刻停在地上（選 No　Crashes 的人有福了！），最好有電腦幫你丟反制物，如此就可以看見來襲的飛彈在機身旁一一撞地自毀（偶爾在面對Elite級的敵人時會失效）。

至於攻擊方面，解決敵人的優先順序是飛彈車→步兵→裝甲車→防砲車→坦克→地面目標。因爲飛彈車威力强大，中一彈搞不好就 bye-bye 了；步兵只要一見面就是一串飛彈射來；裝甲車會先轉過頭才攻擊；防砲車一來砲彈威力較小，一來砲彈威力較小，二來砲彈不再看不見了，可以躲，三來你只要在 2km 外他也拿你沒輒，留下來慢慢用Hellfire 宰了；坦克除了會高舉砲管向前衝以外，沒啥可怕的，用機砲就夠了。地面目標毫無攻擊力，慢慢收拾。

另外，如果你想借助山來掩蔽，也不是不可以，但是你只要惹上飛彈，別妄想躲在山後會安全，敵人的 SAM 可以隔著山打到你。還有，飛行途中遇到山，儘可能繞過而不要飛過，筆者見過太多次電腦把防砲車或防空飛彈放在山後，要從山上飛過去的話……！

武器方面，Hellfire的準備度低得可以，你如果不能「穩定」的持續鎖住目標，我敢擔保打不中！波狀攻擊（一次發射多枚地獄火的戰術）的失誤率更是驚人！不過機砲的準確度及威力大幅提升，幾乎鎖定開火就可擊毀敵人！響尾蛇也難用了，如果不鎖定敵人就發射根本別想打中；如果高度低50呎，而機身又向前傾斜時，發射某些武器將會使得那樣武器「種」到土裡！小牛飛彈雖然好用，可惜太笨重了！企鵝飛彈根本用不到，用地獄火代替就可以了。Hellfire　B型筆者沒用過，據推測是和小牛飛彈一樣好用（射後不理）的終極武器！至於防空飛彈方面究竟該用刺針飛彈或響尾蛇仍有爭執，但筆者較偏好刺針飛彈。因爲戰場上碰到的不一定全是重裝甲的直升機，像Mi-8直升機只要一枚刺針就斃了，Mi-24 或 Mi-28 雖然要兩枚刺針，別忘了兩枚刺針飛彈等於一枚響尾蛇，帶四枚飛彈的運用彈性比帶兩枚飛彈高多了！



C.領導小隊：

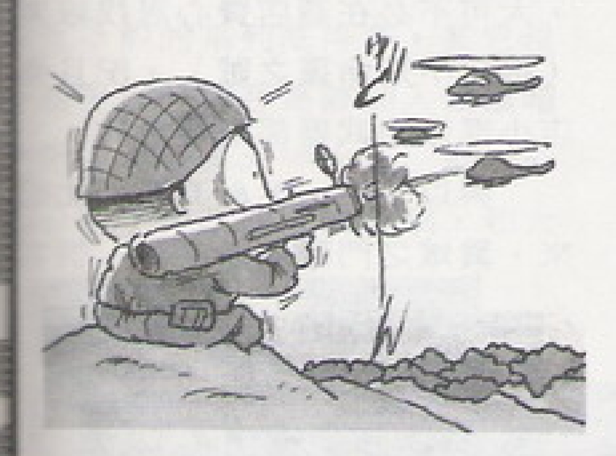
升至 2Lt（少尉）後你可以帶領四架僚機，而執行的任務也隨之多樣化。你可以出偵察、救援、深入阻絕、打擊等任務。由於電腦控制的僚機只有基本智慧，所以只適合出偵察、攻擊等任務。偵察任務時要僚機飛到目的

地就行了。攻擊任務時如果僚機沒有擊毀主要目標，叫他們多來回幾趟就行了。但是救援、投放任務等最好親自執行，因爲任務中缺少「微調」的功能，所以你如果沒有辦法把僚機的目的地定在救援或投放點時，你就知道利害了！

和僚機共同出擊時可以使用夾擊戰術，就是一架先去誘敵，當敵人專注在誘餌身上時，再自敵人側面突擊，你就可以看到敵人的狼狽樣了。另外，執行任務時別太過於勇往直前，一來敵人多了不少，二則敵人會向最暴露的目標（也就是你啦！）開火，到時候你會發現敵人所有火力集中在你身上，就是不打僚機！

執行投放、救援等任務時，記得要有僚機護航。更保險的方法是將僚機的目標點定在你的目標點上（選Fly to），叫僚機先行去掃蕩敵人，你自己則負責一些漏網之魚就好，否則一到目的地卻慘遭圍毆，那可是你裝備不良的黑鷹直升機所無法承受的。

如果可能的話，最好每個任



務目標點都親自去看過，不過最常見的狀況是你領一隊，支隊長領一隊各別執行一項任務，這時就要信任你的隊員了，行動計畫訂得好，小隊表現自然就不錯。

適當調配每支小隊所攜帶的彈藥是很重要的。一定要將對空、地面攻擊的武器各帶一些，像OH-58D除了偵察，還可擔任小隊空防的任務。中隊彈藥官的推薦武器最好別用，那是考慮了「多用途」之後的產物（而且不含任何防空火力！），M261火箭最好拆下來，換成地獄火、刺針，或者反雷射飛彈都可以。



D.後記：

1.不要信任Auto-Pilot功能，一來速度太慢（Auto-Pilot時不會以全速飛行），二來反應遲鈍，常常轟隆一聲就撞上了山壁。Avoidance 功能也是一樣，就算打開了也難保證你不會撞死！所以，千萬少做朝著山壁猛衝的動作，或是在山丘附近打圈子。

2.電腦砲手雖然値得信任，但是他會阻止你打開雷達或紅外線干擾器的開關，原因不明（可能怕暴露位置造成反效果）。你如果由自己控制反制系統就無此顧慮。

3.別浪費Hellfire去對付步兵、飛彈車、坦克、地面建築之類的，用來轟防空砲會更好。至於會亂射飛彈的傢伙雖然棘手，只要壓低高度飛過去用機砲轟平他們就行了。對付海上船艦時別眞的掛上企鵝飛彈，你會發現彈藥不夠用的（兩枚飛彈抵得上八枚地獄火嗎？）。用Hellfire，但是小心敵船的飛彈。

4.較快速的升級法：創一個新的駕駛員後，送到波斯灣執行單一任務，只要拿個 ACV 回來就行了（最好有四、五百分的戰績），然後再執行一次任務，拿個五百分上下，兩個任務總和如果有超過一千分，可能就直升 2Lt 了！（筆者有兩名駕駛就是如此升級的）。

5.最賺的目標莫過於轟炸機場了！伊拉克的機場附近總有七、八架的Mirage（幻象機，法國賣給伊拉克的），沒有攻擊力，而且擊毀時比照同等目標算分（列入紀錄）！就算選 Average 級的敵人也能拿到四百分上下，多好賺啊！再說伊拉克機場附近頂多兩、三台 AAA 或 SAM……。

6.Sidearm 是非常好用的武器，而且可以掛在Apache的翼端！敵方目標附近總會有一、二輛 SA-6或 SA-11，用反雷達飛彈可以輕而易舉的掃平他們，如此任務會容易一些。至於防空飛彈嘛，反正碰見 Mi-24 之流的機會又不是很大，用不著帶兩枚飛彈，浪費空間，而SA-6或 SA-11 是肯定碰得上的傢伙！先對付他們比較重要。

7.前進基地（FRAP）雖然好用，不過如果你用上它的話，表示你的任務時間可能太長了。

8.用Auto-Pilot可以準確的飛到基地「旁」。這時就可以降落了。要在航艦上降落時必須再向前飛一些，否則可能就降落在海中了！

附錄：武器一覽表

名　稱	射程	導向方式
機砲	1400	自動指向
機砲莢	1400	直射
Hellfire A	6000	雷射照明
Hellfire B	8000	自動歸向
TOW-2	4000	導線搖控
Maverick	25000	自動歸向
Sidearm	15000	自動歸向
Stinger	6000	自動歸向
Sidewinder	18000	自動歸向
火箭	3000	直射

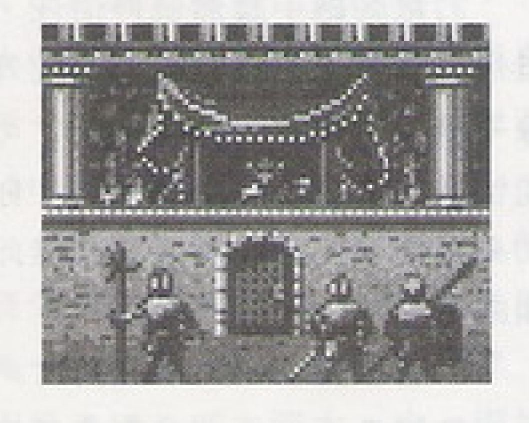
異域之門

心得篇

/Steeler

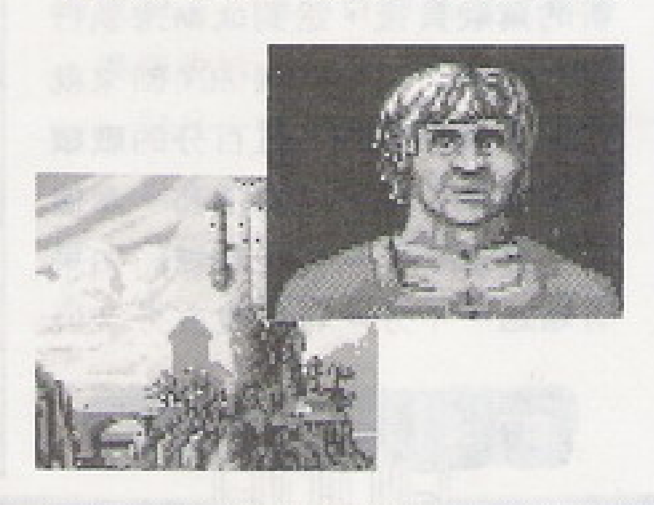
夜幕低垂，華燈初上，亞塔爾城（Yartar）內最豪華的酒店——發光寶石，今晚顯得特別擁擠，原來是一群英勇的戰士成功地保護一隊遠從阿得巴（Adbar）千里迢迢來亞塔爾城貿易的商隊，慷慨的戰士將所得的一小部份酬勞拿來大宴在場的所有賓客。不時響起的掌聲，正是爲隊長口沫橫飛地講述在長鞍城（Longsaddle ）撲殺獅面鷲的一連串驚險過程而喝采。這樣的夜，這樣的心情，在美麗的蘇爾賓（Surbrin ）河畔，此時不醉，更待何時？

隔天，當戰士們都醒過來時，才發現昨晚的酒被下藥了，除了頭痛外，身上有價值的財物都被剝走，只有一袋小錢壓在枕頭下……，這下子糗出大了！一群所向無敵的戰士，斬妖除魔不計其數，竟然栽在亞塔爾城的小偷身上，尤其隊長那把鋒利無比的鑲金寶劍就這樣被偷走……。異



域之門的冒險故事從此拉開序幕，接下來能做的就是趕緊想辦法找回失物，故事的發展當然不會那麼順利，那麼先把那該死的酒店拆了吧！

從酒店內的小混混身上先拿到幾把不怎麼稱手的武器應急，不過沒有錢也是不能過活的。經由城主的指示，到城內的市井小巷碰碰運氣，看能不能找到提供



工作的老板，再慢慢打聽竊賊的下落，於是遇到了克里維許（Krevish）……大概是在酒店大打出手出了名，所有各大城市的酒店，不是打架就是滾開，這一點倒是與其他 RPG 遊戲大大不同。酒店只是初期練功的場所，別無其他功用，所以在往後的旅程中，大可不必在酒店費心思找線索（這可不是命運之賊），況且酒店小混混的武器都是最爛的。

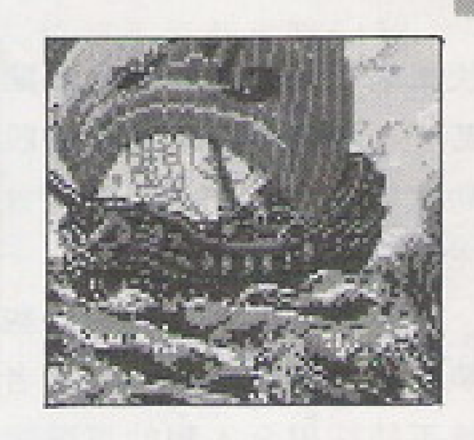
與以往的 AD & D系列比起來，異域之門難度並不高，很容



易上手，頗適合初次上 RPG 殿堂的人玩。異域之門與黑暗之池同樣是 256 色，比幽靈騎士的畫面好太多了，而且人物造型很細緻，頗似歐洲中古時代的人物，非常吸引人。城市內的街景、河流、公園、碼頭及新增的船運系統，都是以往所未見的，而且各城市景觀都不一樣，城市規模也不複雜，沒有什麼第一層、第二層的。

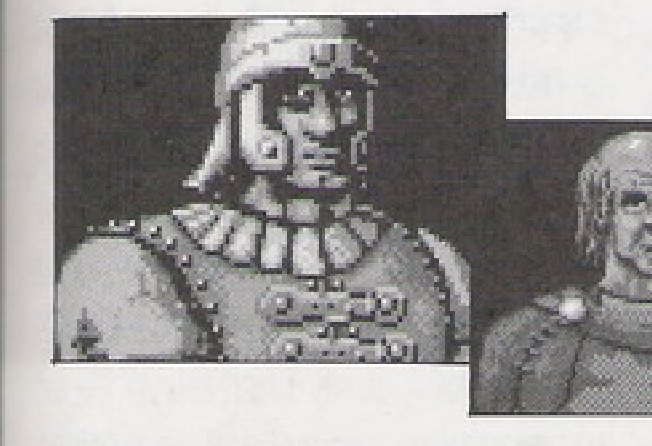
人物更加生動有趣！





在怪物方面，異域之門的怪物不似幽靈騎士、黑暗之池那麼多，但是在造型及武器攻擊方面都有進步，當然像在黑暗之池中出現頻繁的龍、蜘蛛之類，少不得也在此插上一兩腳。總體而言，新怪物的造型頗具特色，怪物中以梅杜莎（ Medusae ）及山精（Shambling Mound ）較難纏，尤其是梅杜莎的凝視（Gaze），保證讓你關機重來，所以一定要多存進度。

在法術方面，仍然維持早期光芒之池時代的三級法術，只有縛人術（ Hold Person）的成功率比以前的系列高得多，其它沒什麼差別。實在是該加入像黑暗之池中的流星火球術（ Meteor Swarm ）一次四波的攻擊，和大範圍第一時間的延遲火球術（D-elayed Blast Fire Ball）才過癮。



異域之門的另一項改變是銀行（ Vault ）的設立，可讓身上多餘的財物寄放於此，有點類似黑暗之池內的黑池邊緣（ Limbo ）。魔法武器並不多見，最好的一把也只是＋ 3 的斬石劍（Sword of Stonecutting），而且還是用隕石（Meteorite Ore）跟人換來的，不像黑暗之池，滿地皆是＋ 4 武器。各城市武器店所售的武器皆相同，有一家賣的價錢較離譜，收購仍維持半價，並且不賣魔法武器。

異域之門中幾個小型地下城的出現也別出心裁，如亞塔爾城下的海怪物秘密基地、洛肯市（Llorkh）下的競技場（ Arena ）及遇到海難後，漂流到海怪集團的老巢等。在船運系統方面，一般河流船費25金幣，到達目的地後，退還20金幣押金。然而海島之間的船費就要更高了，尤其是從海怪老巢回來那就更嚇人了。

旅途中，配角（ NPC ）的加入可多達兩名，大多在他們本身的目的達成後便會離去，只有克里維許會一直待在隊伍裏，但誰又知道他還是不是原來的克里維許？

本遊戲的 NPC 不像幽靈騎士或是黑暗之池，在戰鬥中都無法控制，而且本身也不怎麼厲害，只得任憑他隨意攻擊，有時甚至會造成隊伍的困擾（例如擋住殺傷力強的隊友），建議你若是配角是戰士或賊之類的角色時，不妨在戰鬥之前讓他先配備好（R-eady）弓箭或弩，如此在戰鬥時他便會站得遠遠的用箭攻擊，陣亡率大大降低。

在艾斯寇爾（Ascore）的決戰中，沒有三兩下子是擺不平的，連著三場惡鬥中，在每一場勝利後，至少必須有一名離開戰鬥區才會進入下一場戰鬥，此時巨人之類的怪物會漸漸復活，要儘

帥吧！

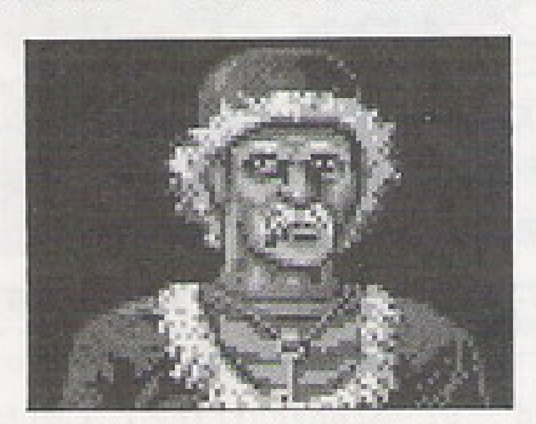


快派名行動力佳的趕快離開戰鬥區，一名就夠了，其他的設成自動狀態（Quick），否則會打不完。

雖然手冊上建議用一些非人類的混合職業隊員，以筆者的經驗不妨採用全人類的專職隊伍只加入一名矮人的戰士／賊，其中要有兩名魔法師及一名牧師，如此在升級上較快，這樣的成員也適用於黑暗之池。

在黑暗之池，艾明斯特（Elminster）是主導全程的人物，在異域之門中的阿曼尼塔（Amanitas）也扮演同樣的角色，當你不知下一步要做什麼時，不妨去問問他，雖然他口齒不清，偶而還胡言亂語，但終究他會指點你一些寶貴的提示，對遊戲的進行頗有幫助。阿曼尼塔所給予的兩個物品非常重要，一是計數卡（Card of Counting），一是反轉戒指（Ring of Reversal），計數卡的功能可讓你在亞塔爾、達冬（Neverwinter）和銀月城（Silverymoon）之間自由存取財物；而反轉戒指將在金字塔的祭壇上發揮驚人的效用。

必須注意的是，每場戰鬥後所獲得的財物請小心選擇，否則人員攜帶的物品增加，只會讓人員變得遲鈍難行，減低遊戲的樂趣。建議在檢視戰利品時多用偵測術（Detect），沒有「＊」號的儘量少拿，以免攜帶一些笨重而無用的武器，像Plate Mail之類的護甲就頗重，雖然可賣 200 Gold，但是帶幾個你就走不動了。說實在的，若不是魔法武器就別費心了，到最後你會發現錢太



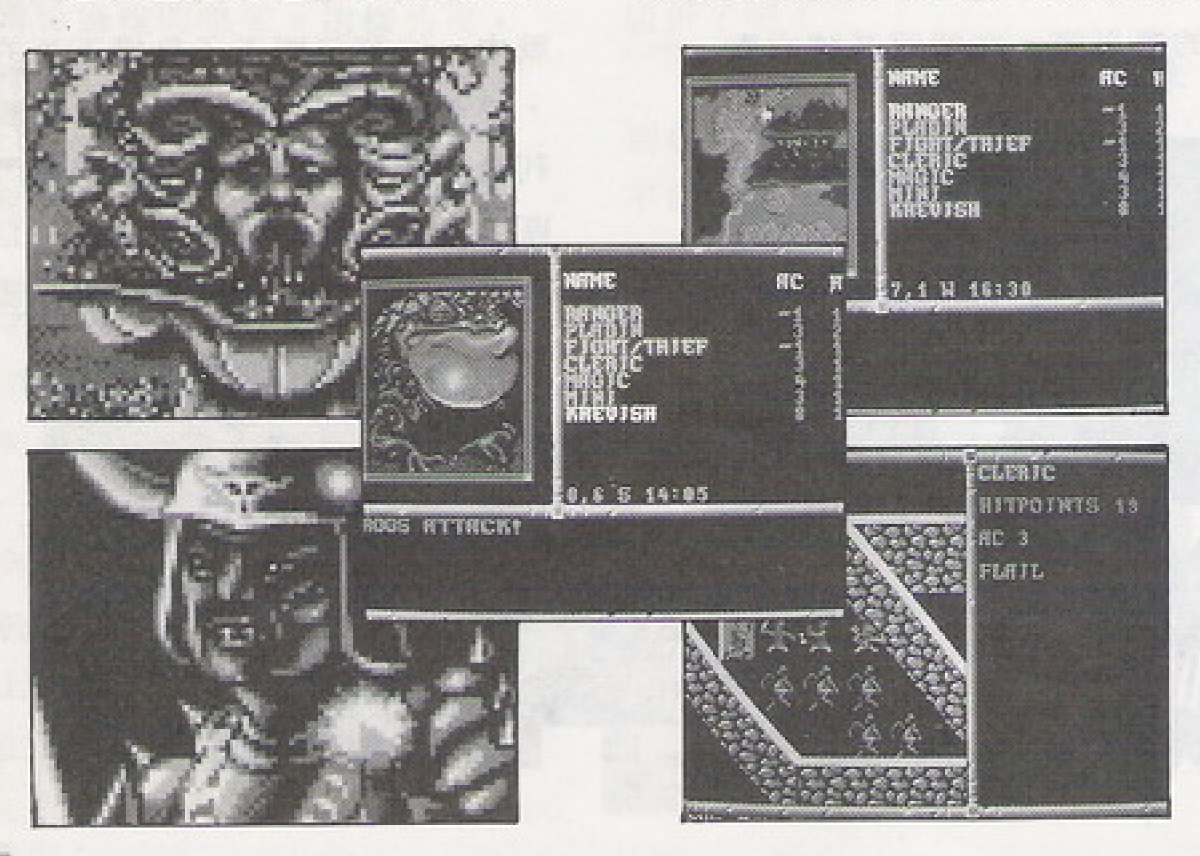
多了，武器也太多了。依筆者估計，冒險隊伍在6、7級時遊戲差不多就可完成了，所以不需特別練功，千萬記得把隊伍存下來，以便在續集中繼續登場。

本遊戲簡單的說，為了尋找「不慎」被偷走的財物，陰錯陽差地發現漢塔林和海怪集團的陰謀，依照阿曼尼塔的指示，先找尋四座雕像；南方的雕像在連鳥都不敢飛越的高山上，東方的雕像在一座高塔的頂樓，西方的雕像在一個險惡的小島上，北方的雕像所在的城市，梅杜莎正橫行著……然後你把這四座雕像帶到古老的金字塔的祭壇上會合；當然你必須先解救被關著的阿曼尼塔……

歡迎你！冒險英雄們

綜合而言，異域之門的地域範圍雖大，但規模卻只有黑暗之池、幽靈騎士的一半，但是流暢的故事、精緻的畫面，會讓你一頭栽進去，記住！這只是新系列的開始，接下來的續集，「異域寶藏」（暫譯）會更有看頭，據說天氣的因素也考慮進來了，那麼戰鬥和行進便更複雜化，而與配角（NPC）的互動關係更為密切，據說情節也更加浪漫……，有太多的據說了，無論如何，你還是必須先從異域之門開始，才能享受完整的冒險樂趣。

從早期的光芒之池那種個別式的一件件完成任務接受獎賞，到幽靈騎士的主故事架構上加了一些練功的旁生枝節，而黑暗之池更大膽的穿梭四個空間。這次異域之門以更緊湊的故事，伴隨著更大更寬廣的空間，來展開另一段豐富的冒險紀元；東邊的廣大沙漠，誰曉得還有什麼不可知的事物正在醞釀當中？而西邊險惡的海域還會有什麼樣的大海怪會出現？這一次你必須自己走一回才過癮。去吧！勇士們，全新的蠻荒異域正在呼喚你，你怎能坐視邪惡的氣勢日漸高張呢？全新的故事、緊湊的情節、無可匹敵的磅礡氣勢和無限寬廣的幻想天地，相信你會捨不得關機的。



秘史



新手上機篇

編號：軍極密TK5438
性質：會議記錄

時　　間：1945年 2 月23日
地　　點：法國境內盟軍最高臨時指揮部
議　　題：自諾曼地登陸以來之空中攻勢
與會人員：艾森豪上將——盟軍歐洲戰場最高統帥
杜立德中將——第八航空隊指揮官
福斯特少將——陸軍情報處
詹姆斯准將——陸軍武器研發處
史巴茲上校——陸軍航空隊 356 聯隊大隊長
主　　席：艾森豪上將

/余華磊

艾森豪（以下簡稱艾）：自去年（1944）六月「大君王」作戰成功後，我們的軍隊逐漸向歐陸本土推進，只是德軍的抵抗仍烈，尤以空軍爲重，所以今天我想要了解一下敵我間的情勢。是不是可以請杜立德中將報告一下我軍的概況？

杜立德（以下簡稱杜）：是的，長官。目前我空軍的主要任務仍是以戰略轟炸爲主，不過目標已由登陸前的法國沿岸的機場、V-1、V-2基地，轉而至德境之軸承工廠、飛機工廠、秘密武器製造廠能確實打擊德軍實力之目標。本軍的飛機主力爲B-17飛行堡壘轟炸機，P-47雷霆式及P-51野馬式戰鬥機。以往在士文福的轟炸時，因缺乏戰機護航而導致的嚴重損失，也因P-51的大量生產，而使護航戰機的航程大獲改進，轟炸機的損失也因而減少。

艾：兵員的訓練及補充呢？

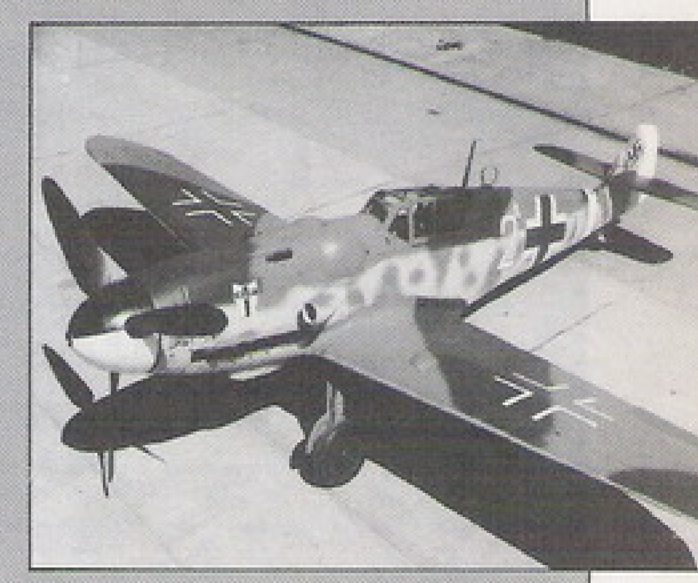
杜：我們本土子弟們從軍報國的人數眾多，一般開始時，均先進入飛行學校，學習基本的飛行技能。在那裡我們敎他們基本的操作，再加上一些戰機戰術指導及武器使用技巧，結束時會有一次模擬眞實狀況的任務，讓菜鳥們了解戰場是什麼樣子！結訓的菜鳥們可以決定自己要留在國內或海外値勤，但大部份均加入了海外値勤（TOUR OF DUTY）的行列，在完成25次的任務後可光榮的回國。「孟斐斯美女」這架B-17的成員們，即是第一個完成海外値勤的小組。（註：「孟斐斯美女」爲電影英烈的歲月中所提之主角。）

艾：完成海外値勤容易嗎？

杜：將軍，你也知道的，德軍的武器千奇百怪，危險又致命，能在25次的危險中安然脫身，實屬不易！這也就是爲什麼「孟斐斯美女」成功後人人皆知的原因。

艾：O.K.我了解。福斯特少將，對於德國空軍方面，有沒有什麼情報可讓我們知道？

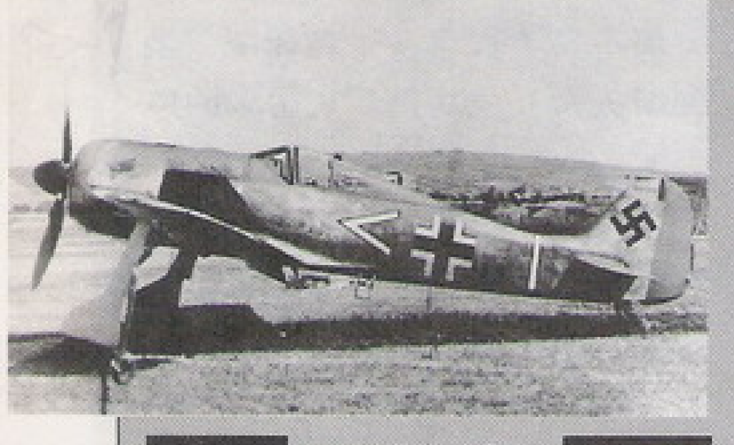
福斯特（以下簡稱福）：自從戰爭開始以來，德軍在武器的發展上就不遺餘力，各位請看照片：



Bf-109



這是米塞希密特Bf-109型戰機，早在戰爭初期就有了。在英倫三島的空戰中，曾是最傑出的機型，但在FW-190、P-51及噴火式等新飛機出現後，就稍顯性能不足。這是最新的G-10型，有對地攻擊能力，雖是老了些，但它依然能把B-17這「大傢伙」硬生生的打下來。



FW-19

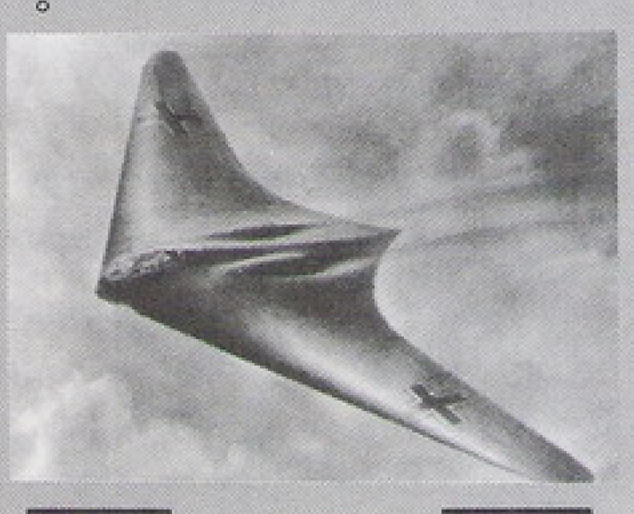
接著爲福克烏夫FW-190，比起Bf-109來就好得多了，快速、靈巧、重武裝，除本身20mm機砲外，可外裝30mm機砲莢艙，幾發就可打下一架B-17，許多次重大的B-17損失均爲此型機幹的。A-5 及 A-8是比較新的型式。附帶一提，這張照片是因一個白痴的德國佬看錯旗幟降落在我方基地後照的。

艾：的確有趣。這兩種飛機均是我們常見的，有什麼特殊一點的嗎？

福：當然，我們擔心的不是這個，而是德軍發展的高速戰機。請看左圖：

米塞希密特Me-163，德軍新式武器，由兩具化學反應產生噴射氣流的火箭引擎所推動，有著驚人的推力及爬升能力。機上有20mm機砲武裝，它的攻擊方式十分特殊，先以其驚人的爬升力爬至 3 萬英呎以上，再俯衝滑翔盤旋攻擊我們的B-17，再落地，滯空時間僅有八分鐘。也因它的高速，使得降落異常困難，許多德軍飛行員即死於降落Me-163的時候。

米塞希密特Me-262，第一架噴射戰鬥機，速度是我們現有飛機無法追上的，有四具30mm口徑機砲，更可配備炸彈，除了起降時外，幾乎全無缺點，今年度（1945）德軍成立了第一個Me-262中隊——第44聯隊，對我們構成很大的威脅。值得慶幸的是，由於希特勒一味要求製造長程噴射轟炸機，使得Me-262出現得較晚，不然的話，戰局可能會有變化。



Go-229

很抱歉，接下來的資料不足，僅能以想像圖給各位。哥塔Go-229型，類似滑翔翼的設計，加上新發展的噴射引擎，德軍計畫將其成爲長程轟炸機。航程估計可達1180英哩，加副油箱後更可達1970英哩。德軍正在日夜發展中，要嚴密注意才是。

艾：福斯特，依你看，這些特殊秘密武器，會影響我們的優勢嗎？

福：很可能！尤其是大量生產之後，危險性更高，所以請將軍加強一下這方面的轟炸。

艾：好的，我會注意。除了這些飛機外，它們有什麼不同的武裝呢？

福：我想這個問題，由詹姆斯來回答您，詹姆斯。

詹姆斯（以下簡稱詹）：謝謝你長官，讓我有發言的機會。德軍的空中武器隨飛機的發展亦有改良，最基本的德軍制式武器是MG-131機槍，如同我方的 M-2白朗寧機槍，但MG-131機槍的射速比 M-2 慢。MGFF、 MG151/2 型均爲20公厘的機砲，大多數的德軍飛機均可配備，是打擊我方B-17機群的利器。再者德軍甚至發展出30mm口徑的機砲MK-108及MK-103型，只要幾發砲彈，就會把我們的B-17打得「翻肚」。

艾：眞是可怕。

詹：不只這些，德軍發展出類似我方 Bazooka 火箭的 R4M 及 Wfr.Gr.21 型空用火箭。我方的 bazooka 大多用在對地攻擊，而 R4M 及 Wfr.Gr.21 卻是對空，使我們在士文福的轟炸行動中，損失慘重。另外有空對空的 551 磅延遲炸彈，在轟炸機群編隊上方投下，在相當高度時便自行爆炸，炸散我們的機群。最近Me-163配備了SG-500「飛拳」火箭，更是嚇人！

杜：什麼是「飛拳」火箭？

詹：SG-500是一種新式武器，特別爲Me-163所設計，此火箭的發射方向爲垂直的。當Me-163由高空滑至低空時，飛過我們機

群的正下方時，發射此型火箭，SG-500就由下往上直衝、垂直攻擊，有如下勾拳一般，故稱爲「飛拳」火箭。

艾：這麼强的武器，史巴玆，你們有信心嗎？

史巴玆（以下簡稱史）：說眞的，在天上的時候，一看到遠方有黑點出現，我的神經便立即緊縮，手心冒汗，因爲他們可以在我們機砲的射程外，利用火箭及降落傘炸彈把我們擊落。

艾：那你們怎麼應付來襲的敵機呢？

史：一般來說，我們出轟炸任務時，B-17採戰鬥盒子（Combat box）編隊，由三架至六、七架組成盒子狀，中間爲長機，各機間以其本身與他機上的機槍編成火網，防禦來襲的德機。一般德機在攻擊時，以迎面攻擊（head-on attack）及後方攻擊（stern attack）最常見，它們會在射程外於略高於B-17機群的地方發射火箭，再逐步靠近，利用機砲或機槍來攻擊。此時我們的B-17防禦策略，全靠機上各槍砲手決定自己的命運，駕駛員會提醒槍砲手敵機在幾點鐘方向，守不守得住得看槍砲手的準度囉！

當然，隨行的「小朋友」——護航戰機（P-47、P-51），也不能白混，它們原先會在B-17編隊的上方，一發現敵機，副油箱一拋、機鼻一壓，便往德機衝，以免「大朋友」B-17遭到攻擊。

艾：這樣的防禦方式，有效嗎？

史：很難說，要看飛行員的素質，我大隊中的人員能完成二十五次海外値勤的，非得技術高超才行。當然，運氣也是很重要的。

杜：轟炸的準確度如何？

史：B-17以長機爲首，由隊上最優秀的投彈手擔任，一旦長機投彈，其餘僚機亦跟進。轟炸使用諾爾登瞄準具，移動準星按下倒數鍵投下即可，命中率一般來說相當高！但若長機遭擊落而以僚機爲轟炸時間指標時，那準確度可要大打折扣了。

艾：上校，就你的經驗，有沒有什麼難以應付的事情？

史：我想最棘手的大概是對付德國的噴射機吧！來得快去得也快，轉眼間就不見了。機上的砲手一旦不注意，往往會遭到20mm或30mm機砲無情的掃射而陣亡。再者，德軍的射程外武器，如R4M 、Wfr.Gr.21 及飛拳火箭、降落傘炸彈都是防不勝防，要不是德軍的武器短缺，使用命中率不佳，我想倫敦的天空早被鐵十字旗所遮蔽了。

艾：依你的意見，我們不就要阻止其秘密武器的發展？

史：是的，我想。在德國尙未大量生產時將其阻止，應該是最安全的方法。

艾：好的，我想這也是大家的想法吧？

其餘人員：是的！

艾：我們今天的會議結論是：

1. 繼續盟軍西歐上空的攻勢。
2. 加强敵軍地面物資的轟炸，使德軍的補給產生問題。
3. 秘密武器工廠的轟炸應要加重。

謝謝大家的與會，戰爭的勝利要靠各位的努力，有勞大家了！

後記

不知道此份會議記錄能給大家多大的幫助？不過大夥一定可以想見當時的景況：德軍秘密武器的棘手及飛行員承受的重大壓力。對他們來說，技術與運氣將是活下去的兩大關鍵。輕鬆坐在電腦前玩納粹飛行秘史的你是否感受得到呢？

底下是一些筆者認爲遊戲中要注意的地方：

☆由於各電腦的速度不同，在較低速的電腦上玩納粹飛行秘史，畫面精細度不宜太高，以免在操作飛機轉彎時，按了幾下按鍵後飛機先是不動，再多按幾下卻讓飛機失速墜毀。

☆使用諾爾登轟炸瞄準具時，鍵盤上的 NUMBER LOCK的燈必須是亮著的，便可利用上下方向鍵移動轟炸準星在目標上，再按下S鍵開始倒數計時，在讀秒至零的時候投彈。若燈不是亮的，上下的方向鍵將改變飛機的俯仰角，導致飛機的俯衝或失速。

☆B-17的轟炸方式：在駕駛艙中操作飛機，使其對準目標平飛。在確定飛機會通過敵目標正上空後，啓動自動駕駛（按A鍵），飛機便會按照你操作的方向直飛，此時便可進入投彈手位置（B鍵），利用諾爾登瞄準具，瞄準後投彈即可。

☆對筆者而言，飛B-17飛行堡壘最困難，因爲在投彈前得面對一波又一波的德軍飛機攻擊，常常打到砲手的彈藥用完了，敵機仍源源不斷的飛來。而Me-262噴射戰鬥機是筆者覺得十分好用的飛機，有 R4M 火箭及30公厘機砲，只要對準B-17做迎面攻擊或後方攻擊，在適當的距離武器一射，B-17就如同流星般拖著長長的黑煙往下墜。在扮演德軍海外値勤時不妨用用看，不錯哦！

D計劃 過關心得篇

D/GENERATION

/邵昱霖

D 計畫是套相當好的遊戲，其遊戲方式和方法都有點像以前曾得全美最佳遊戲獎的波斯王子一樣，皆屬於智育動作類，在畫面和完全支援魔奇音效卡的音效上更是沒話說。其小缺點是談話內容之英文程度太高，加上對英文頭痛的我只好動用了下個月的零用錢買了一台翻譯機，但竟然還有許多單字連翻譯機、字典都查不到，真是厲害；好了，不多說了，切入正題。以下便是每一層中較難過關的房間。

第80層

圖80-1，你只要站在門上 X 點的地方，用雷射射向 D 便能使 C 一次控制三個門了，這樣就方便了許多。

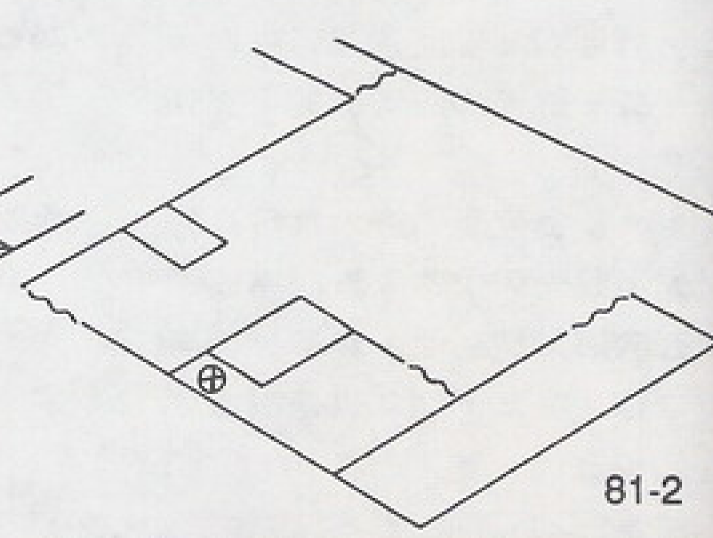
80-1

第81層

圖81-1，在 A 房前有一防護雷射，站在防護雷射的前面讓 A 代生化武器看見你，一衝出來就解除防護雷射了。

81-1

圖81-2，有一台電腦需要密碼才能通過，和房間內人員談話後，知道在最左邊的房間內有一個人知道密碼，門的開關在人員後面有一圓筒，破壞圓筒，站在筒子上的位置便能打開門，進入後和裡面的人談話，就會得知名字Seth密碼 Ostrich 。



81-2

第82層

圖82-1，拿到鎖匙並使偵測器 1 站起來，站在 X 的位置向正左方射擊後迅速跑到 Y 處便能離開。

圖82-2，有一樣東西是一般玩者所沒有注意到的，就是牆上一顆小又一暗一明的電流，只要用雷射破壞它便能安全過關。

第83層

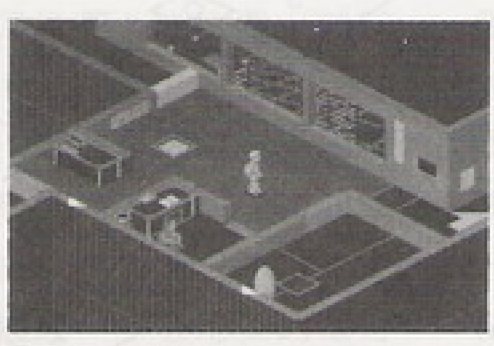
這一層較沒有困難性，要注意的是到了傳送管房間內有一個人，它是 C 代生化武器變成的，引它出來，如果它沒有被防護雷射幹掉，就對著它按T轟了它，不要跑，因爲它會一直追，而且會讓你死的很難看。

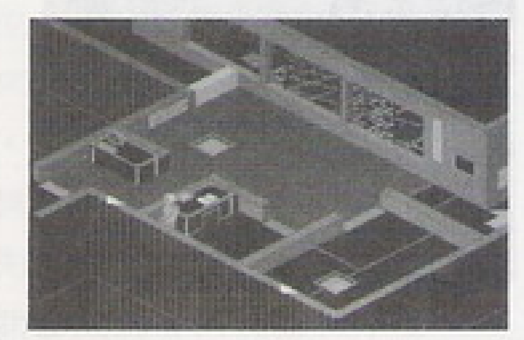
第84層

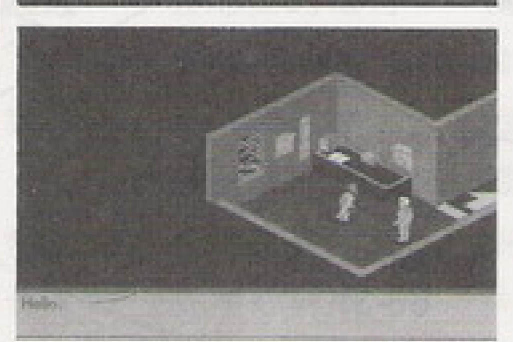
圖84-1，先設法從偵測器旁邊繞過去按 A 關掉偵測器後將X物品破壞並站在上面的暗開關，打開右邊的門後向右上方射擊電眼，便可安全通過。

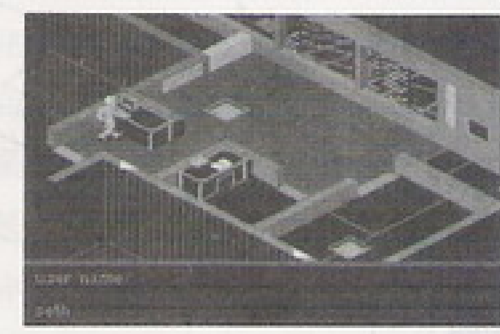
在另一個房間內有一台電腦需要密碼，而密碼可由左邊人員和往上面房間去另一個人口中得知，但他們不會告訴你密碼而是要你自己想，這對英文不好的玩家實在是難上加難，我經過近三個小時的時間終於得知密碼爲F-amine 。

到了傳送管，先通過三個防護雷射後，對著上面△開關，等偵測器轉向時向△開關時，並迅速跑到偵測器旁繞著偵測器的轉動到傳送管。









第85層

圖85-1，先到 A 開關的房間 X 的位置，等到生化武器要去按B時射向 A，並迅速跑到 Y 的位置，讓生化武器看見你便能救出人員，打開門 2 進入門 2 向右前進，發現地上有兩 2 塊電力板連在一起，唯一的方法就是使用防護盾通過。

圖85-2先按下△ A 再去按 B 這樣才能救出人員。不然人員就會………。

第86層

一開始就迅速離開不然……………。在這一層中有許多C代生化武器變成的人或物，用手榴彈轟掉它們，不用太省。

圖86-1，一進入就馬上射向B，不然人員就會一命嗚呼，然後按A→C→D便能救出人員。

圖86-2，在房間內有二名人員，穿紅色衣服是C代生化武器，要特別小心。先按A等偵測器下去後，再按B進入D的房內X的位置，並使門1關著，等生化武器使偵測器縮下去後，迅速射向D並利用雷射的反彈離開門1去消滅生化武器。

到了傳送管的房間，等A代生化武器在地雷上時再射擊，這樣就能破壞地雷了。

第87層

利用偵測器的轉動，繞著它來通過。

圖87-1，先按下A開關，沿牆邊走到X的位置射向電眼便能拿到鎖匙。

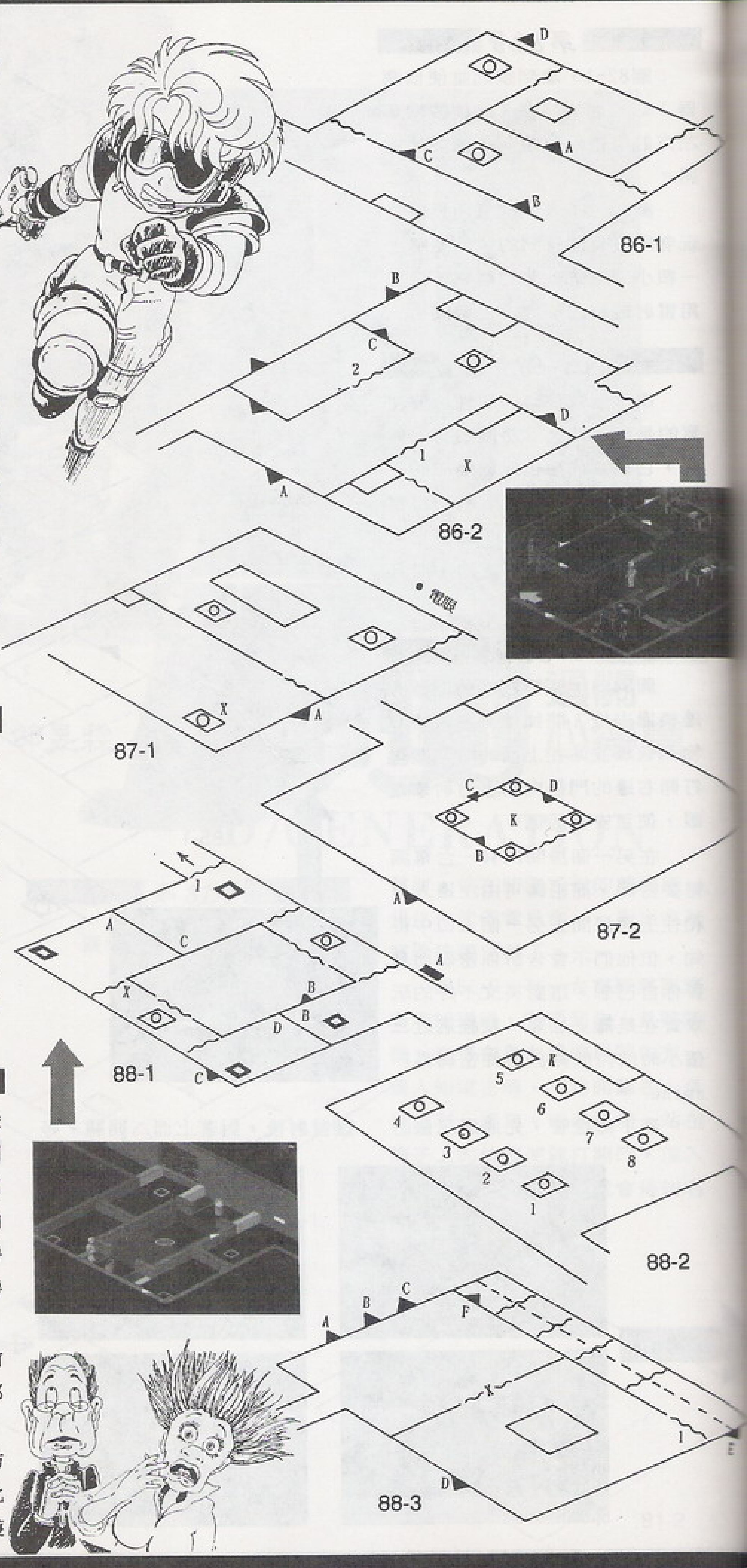
圖87-2先設法使4個偵測器都站起來後按照順序A→B→C就能使4個偵測器都全部下去拿到鎖匙。

第88層

圖88-1，先用A房間的輸送器到B房去，不要先到右邊房間去，因爲沒有鎖匙去了也沒有用，所以先按A，再到X的位置向A房的輸送器射擊就能打開C房的門，再由D房的輸送器到C房。

圖88-2，按12345678順序前進，一邊射擊一邊前進，等全部消滅後再去拿鎖匙。

圖88-3，利用A B C E使防護雷射打開門，進入並消滅生化武器，站在門上X的位置等防護



雷射打開門 1 後射擊 B ，防護雷射關起後再拿鎖匙。

圖88-4先按 A ，站在 X 的位置面向輸送器，走入輸送器一直射擊並迅速地靠牆前進到 Y 處按 B C ，再從輸送器到上面房間按下 D 。

圖88-5，在偵測器旁 X 的位置有一個打開門的暗開關，再利用偵測器的轉動拿到物品。

有一個房間有 5 個偵測器看守一隻鎖匙，最安全簡單的方法是放一顆定時炸彈，要跑遠一點，不要連自己都炸了。

到了傳送管房間有四個偵測器看守，按[T]消滅最右邊兩個偵測器，靠著牆直線衝過便能到達輸送管。

第89層

到了89層左邊有一個人靠近他，便來到了另一個世界。往右邊缺口走，來到了成雙成對的眼睛從下面看著你，如果你有**魔奇音效卡**相信你一定全身會……。往下走便會發現有一條 V 型的暗道，到達右邊，看見一個人被埋在底下，原來他就是 Derrida 博士和他談話中記下密碼 regeneration 往十字的右上角出去。往後的時間很緊迫，一定要記得save 。

圖89-1，從偵測器後面先直線通過後，先使三個偵測器被破壞，再走回沿著 X 的位置，就能拿到鎖匙。

圖89-2，是整個遊戲中最難的地方，起先通過地雷 1 後在地雷 1 與地雷 2 中按右鍵，用擠過去的樣子通過，小心地上的電力板，射擊 A 打開門 1 ，再站在門 1 的 Y 位置向正右方射擊，讓其反彈到 A ，避過偵測器按 B ，再小心避開偵測器到 Z 的位置，等偵測器轉到 X 的位置向 C 射擊，只要你的位置控制得好，就不會射到偵測器，射擊 C 後迅速離開房間往上面走道去。

通過防護雷射走道，繼續往右邊走，啊～看到一台電腦和一個生化武器，按[T]發現沒效果，原來它就是最厲害的 D 代生化武器，那還等什麼？快溜！回到防護雷射走道往下面小道到圖89-3，先到 A 的前面等著，等 D 代生化武器走到 X 的範圍按下 A ，一會兒，轟！一聲血噴四處，趕快跑回原來有電腦的地方，去操作電腦時發現密碼已經鍵好了，大概是 D 代生化武器的見面禮吧！快穿上發射器就可以重出大樓了。

88-4

88-5

89-1

89-2

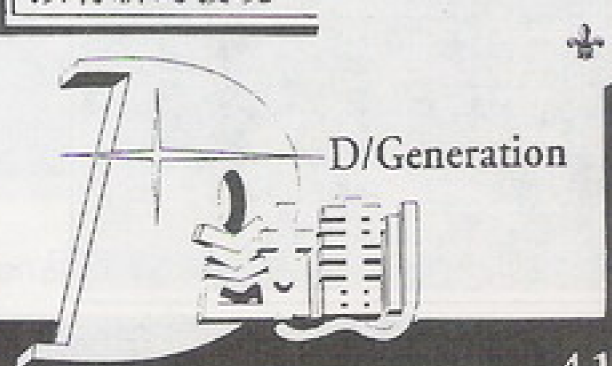
89-3

注意事項：

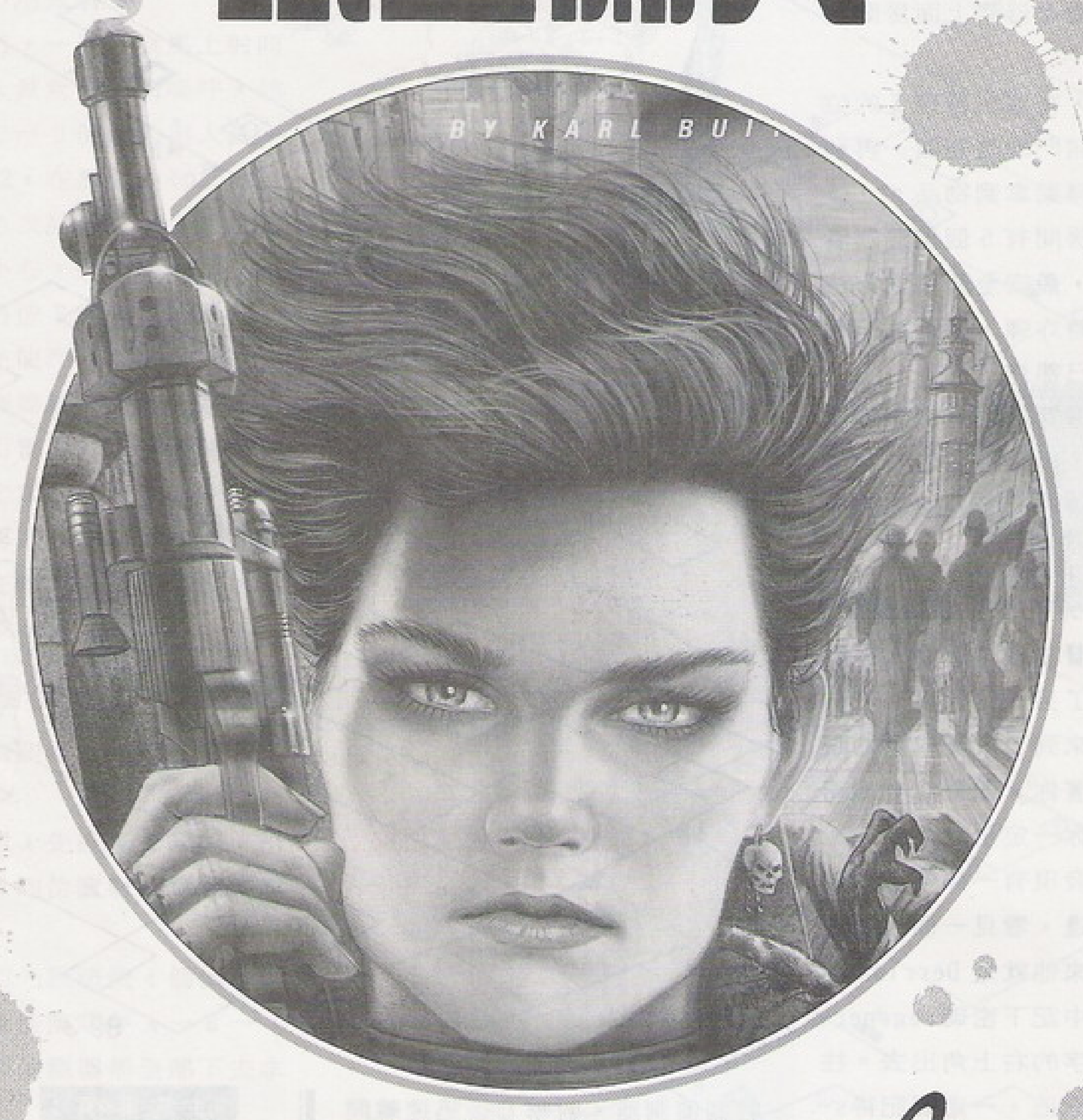
1．要記得SAVE，如果這一關死了太多次，就可以重新闖關。

2．多利用雷射的反射，物品多加以利用，整個遊戲要用到特殊物品的時候不多，所以不要太過節省。

3．房間的東西都可以破壞，眼睛睜大一些，因為隨時都可以有新的發現。



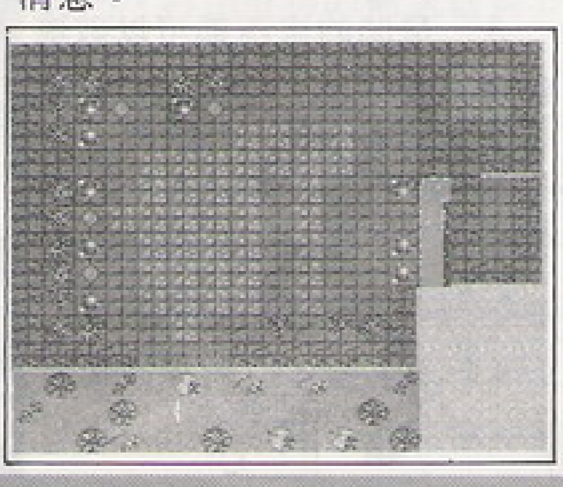




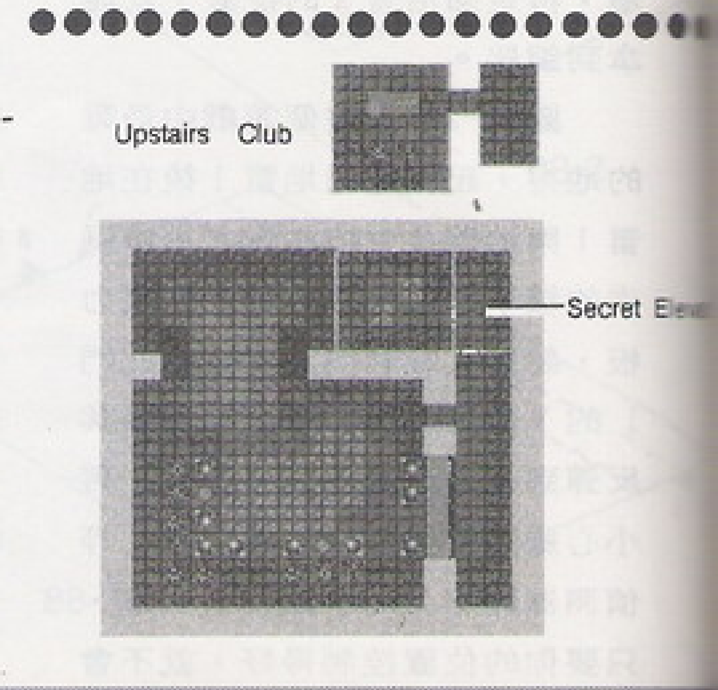
完全攻略(2)

／Lucife

在執行任務之前，我們先去 Tikorr（1531，0468）打探消息。

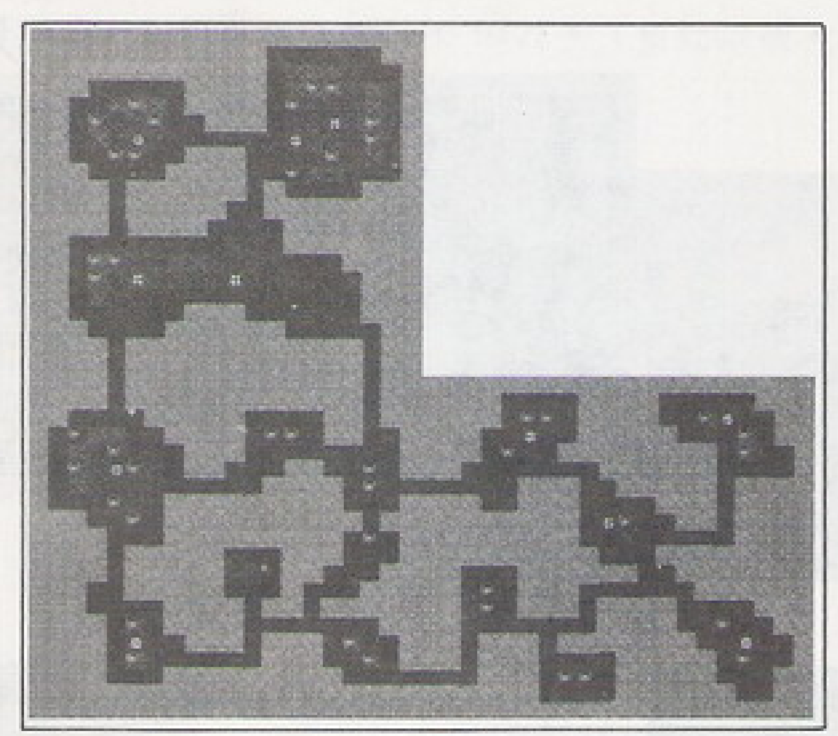


一名軍火商人告訴我們在Tikorr的俱樂部裏可以拿到威力强大的武器，同時我們也在此得到了DSRE的座標；接著我們前往（1472，530）的俱樂部，告訴酒保密語後，我們進入了樓上的密室，一番戰鬥後，我們得到了令人大失所望的武器，同時這裏有一個Daractor，（遊戲中最好用的隊員）如果我們有Grav blo-

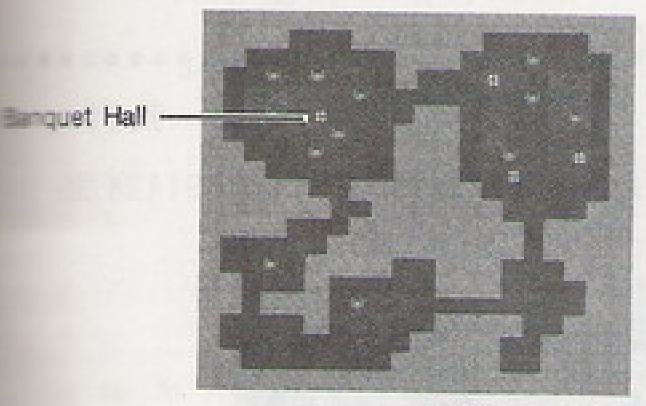


cker的話，他就願意加入我們，我們決定下一次有機會就會再來要他加入我們。.

我們決定先去 Varon （0570，0286）的 Dispossessionalist Temple。由牆上的訊息又知道得去（1726，0634）的 Ulgurch，



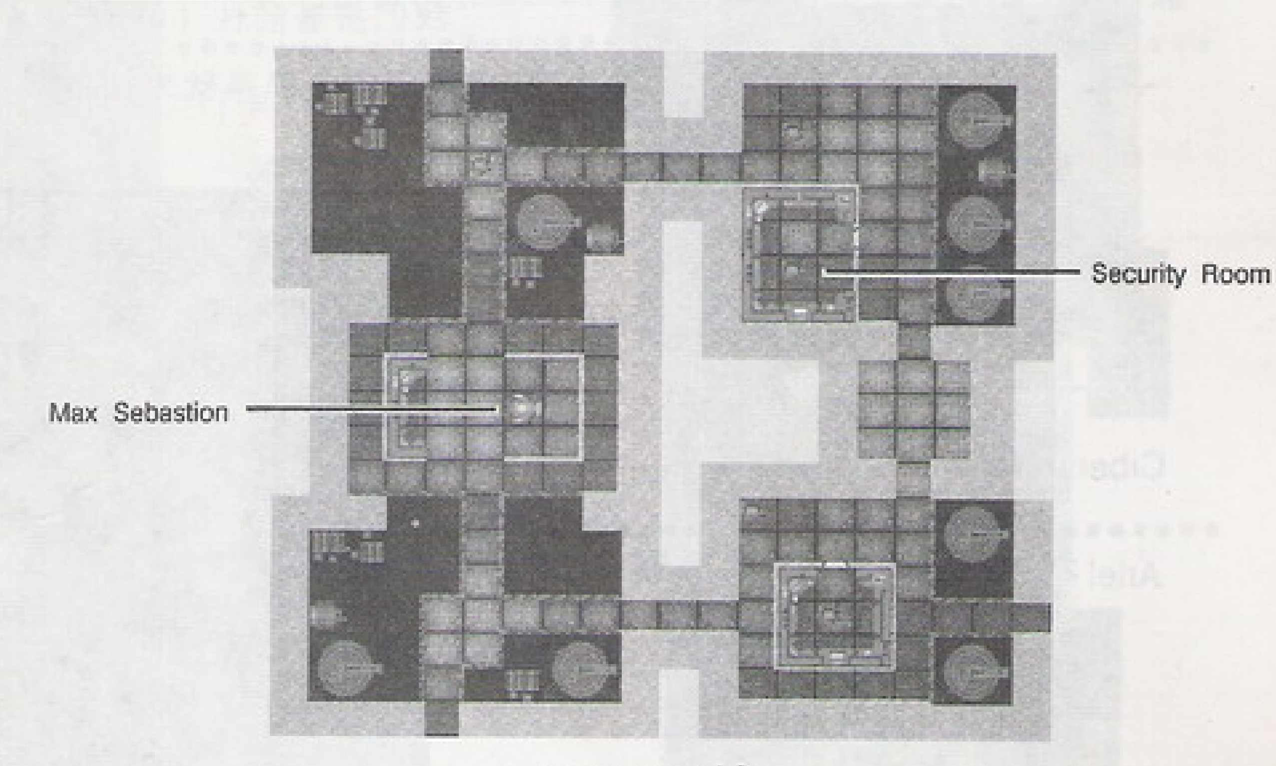
一陣血戰後，得知應前往（0670，0629）的 Leader HQ，我們大



Lanta 總部

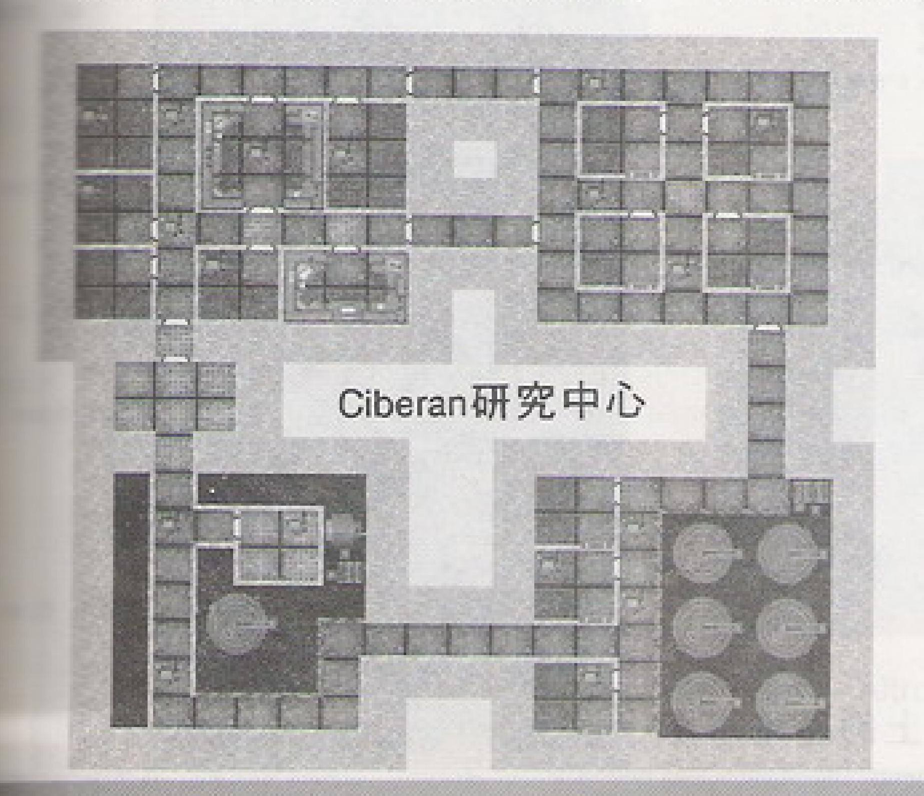
費手腳後，竟然毫無收獲，我們把雇主宰了才得到一點有價值的物品。

接著我們前往 Ciberan（0588，0387），用 Janai 身上的通行卡，我們見到了 Ciberan 水資源的控制者Max Sebastion，他告訴我們任務是擊退所有的Ariel入侵者，並且殺死 Camede Rodgen 將軍及 Damien Altron— Ariel 的統治者。

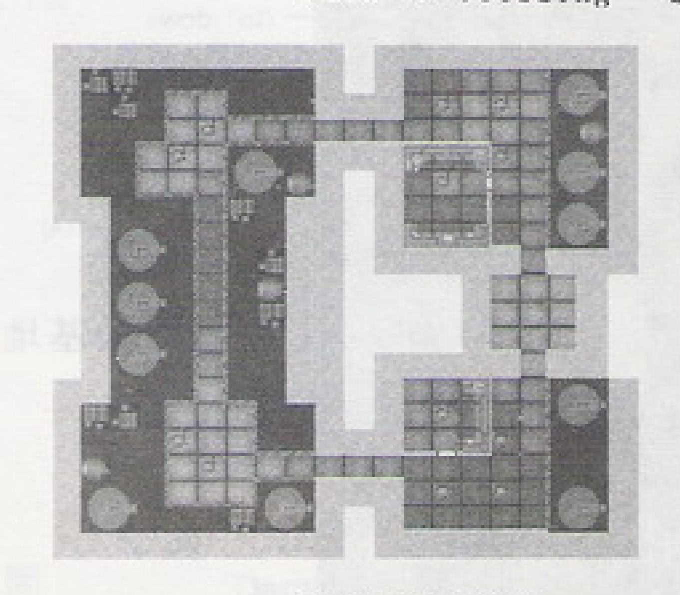


Meridian 城

接著我們前往 Ciberan（0610，0608）的Ciberan Research Center，由於 Ariel 在他們的降落地點附近佈下了巨大的防護罩，我們必須降落在防護罩的邊緣才能很艱苦的靠近，在這處的戰士要求我們前往（0912，0473）Ciberan Quality Control Base，又得知應前往 Ciberan Main Processing Station



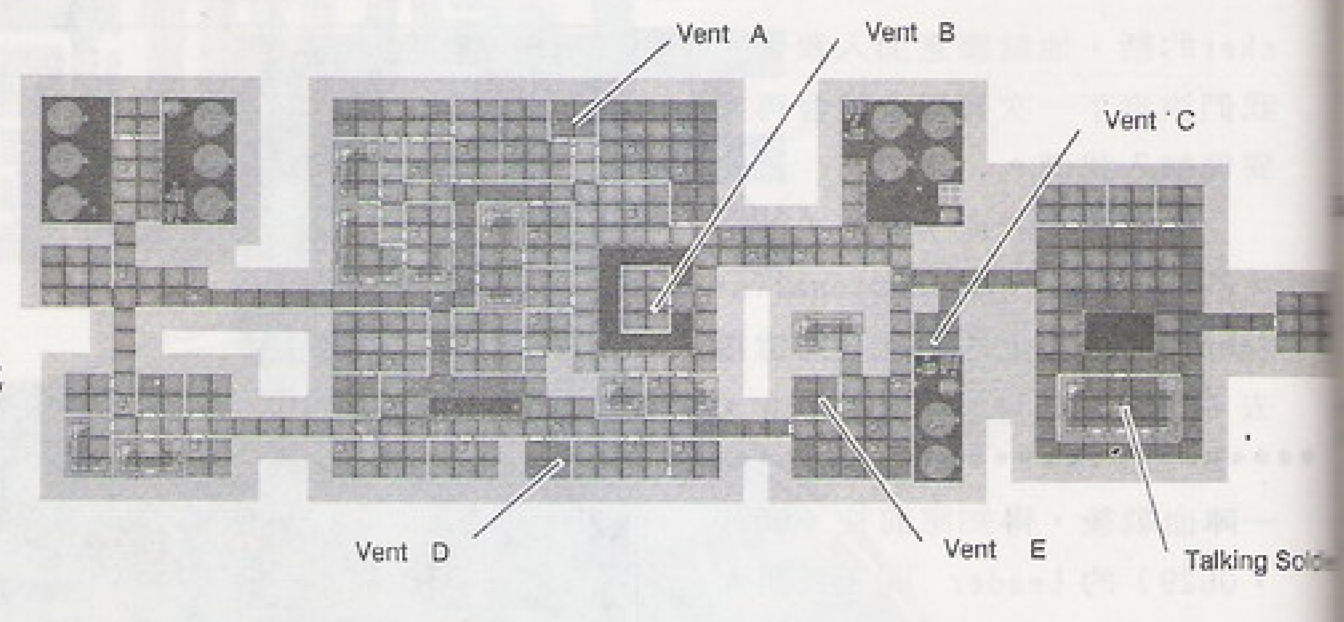
Ciberan研究中心



Ciberan品質控制基地



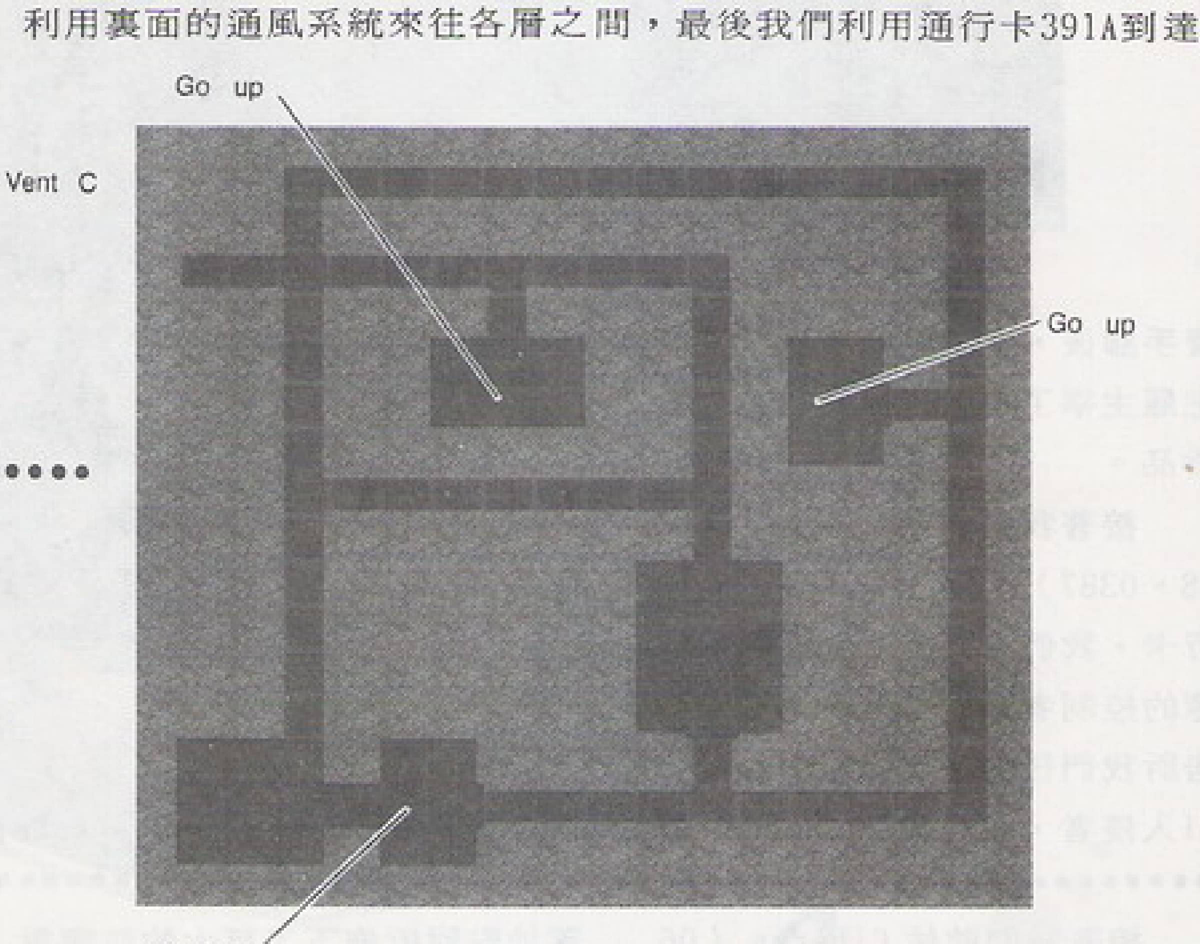
（0747，0348），在裏面我們找到一個自稱是Rodgen將軍的人，得知基地所在後，我們殺了他，得到通行卡174J。



Vent A
Vent B
Vent C
Vent E
Vent D

Ciberan Main Processing Station

我們接著前往（0907，0650）Ariel Invasion Base，我們利用裏面的通風系統來往各層之間，最後我們利用通行卡391A到達



Ciberan上的Ariel基地的通風管

Ariel在Ciberan上的基地三層

Go down
Go down

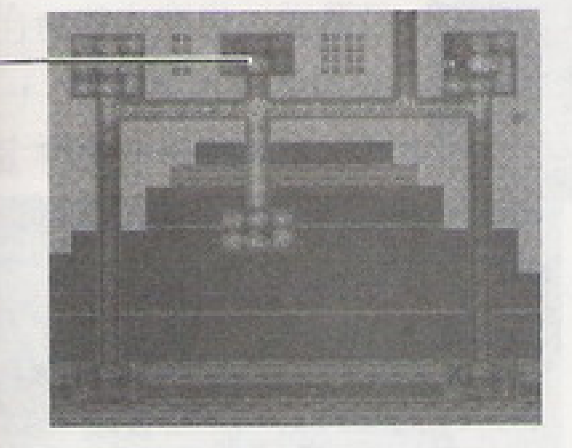
Go up
Go up
Go down
Go down
Go up
Go down
Go up
(Mag Card 391A)
Go up

Ariel在Ciberan上的基地一層

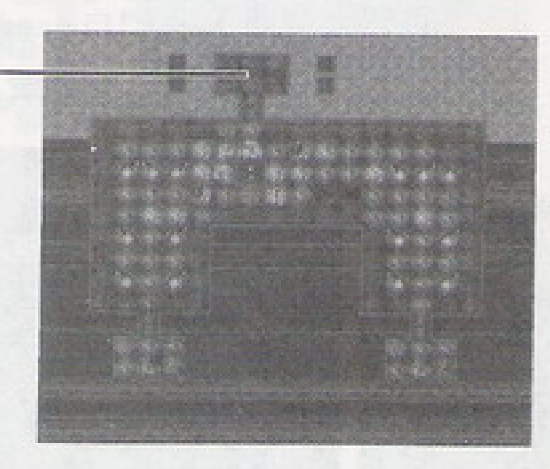
Go up or down
General Rodgen
Go up
Go
or
Go down
Go up
Go down
Go down

Ariel在Ciberan上的基地二層

Rodgen將軍的地方，殺了Rodgen 將軍後，我們得到了通行卡 942Z。（自此以後，遊戲不一定與你的攻略同步，必須得到通訊後才行。）

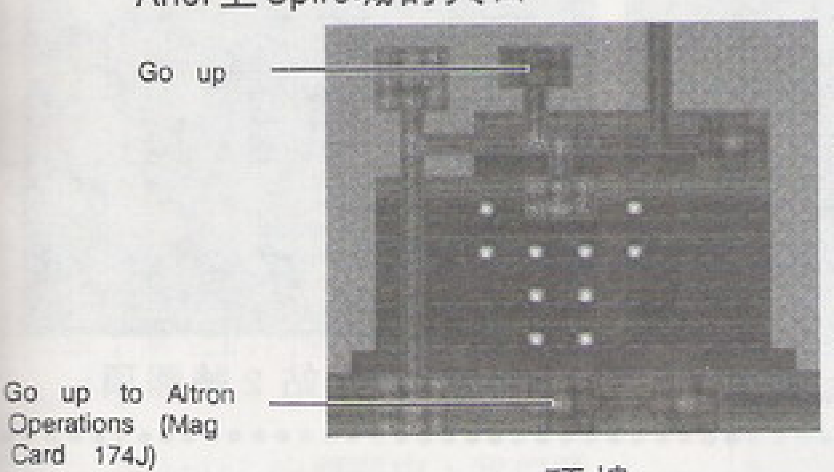


Ariel 上 Spire城的入口



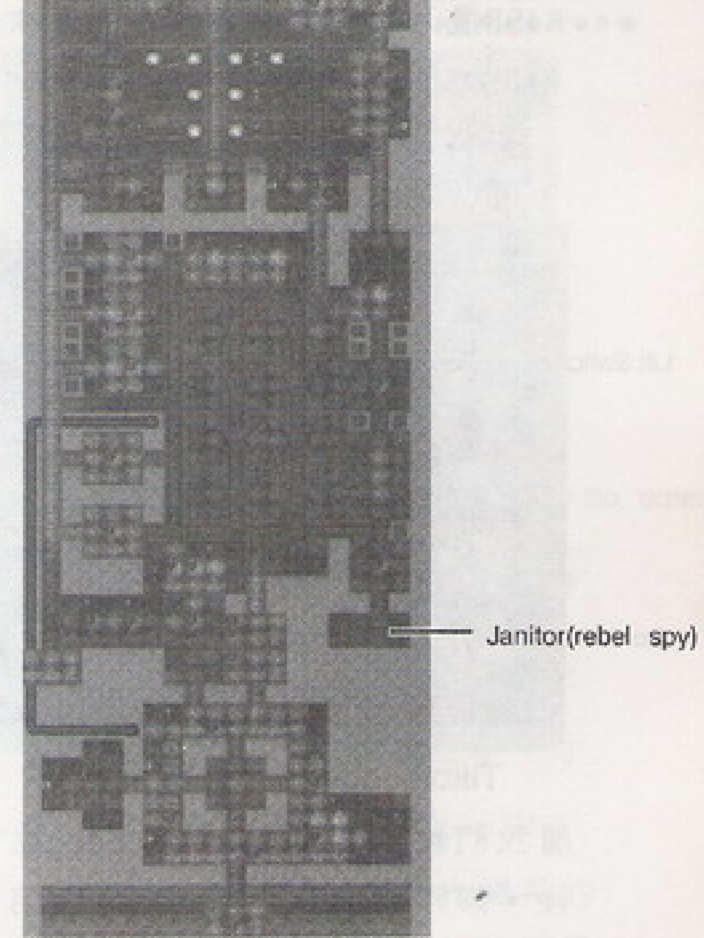
休閒區



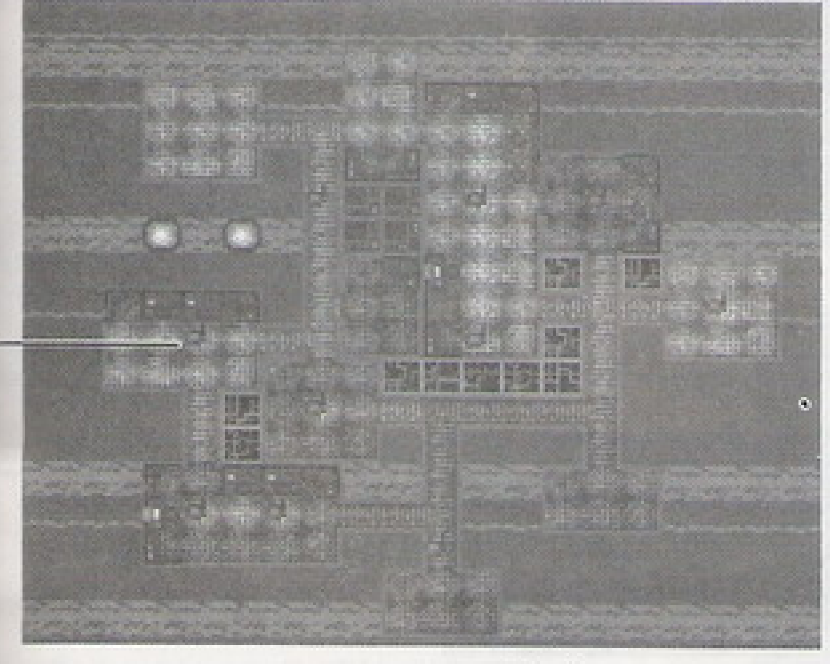


頂樓

我們接著前往 Ariel（1305，0488）的頂樓，使用通行卡17 4J到達四樓，一陣熱戰後，我們發現一名反抗軍在此臥底的間諜，他告訴我們應該前往（1571， 0546）的反抗軍基地，基地中我們由領導人的口中得知 Damien Altron 的基地所在地。我們立刻前往（ 1411 ，0426）的Damien Altron的基地

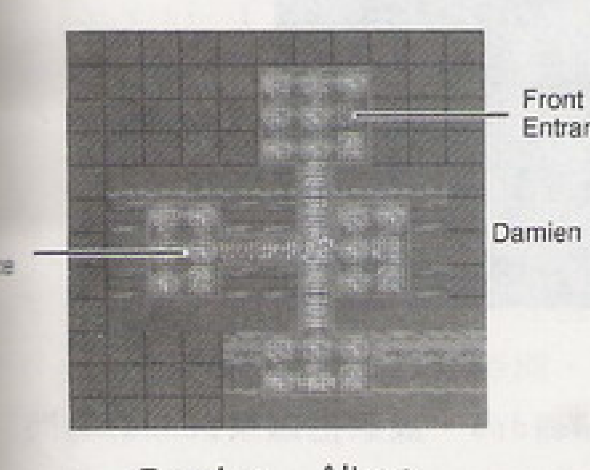


Altron 基地

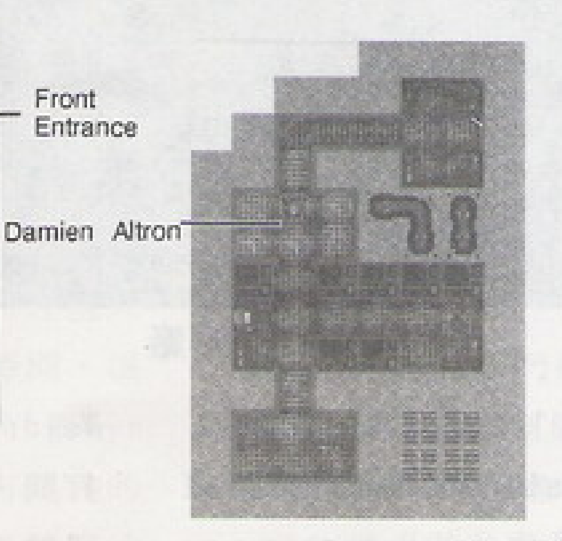


Ariel 反抗軍基地

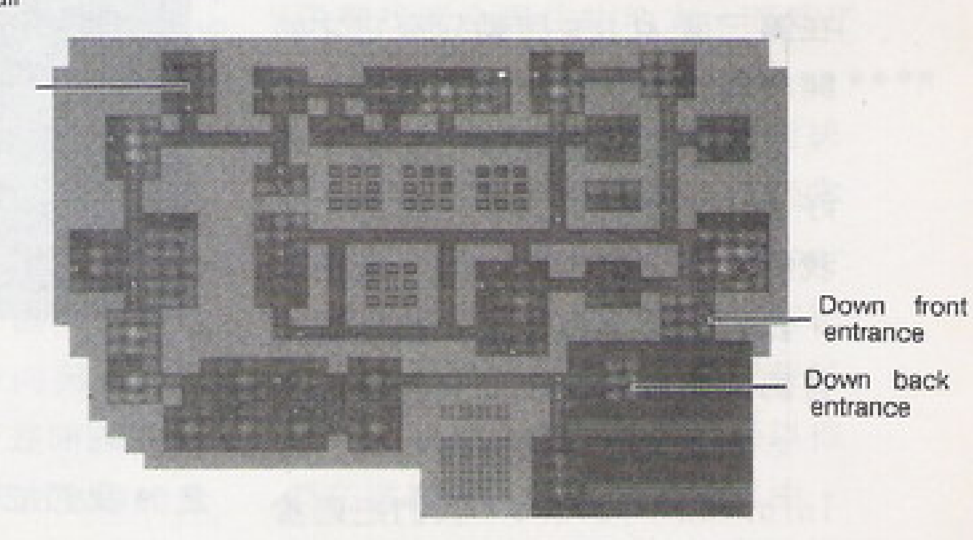




Damien Altron 根據地的入口



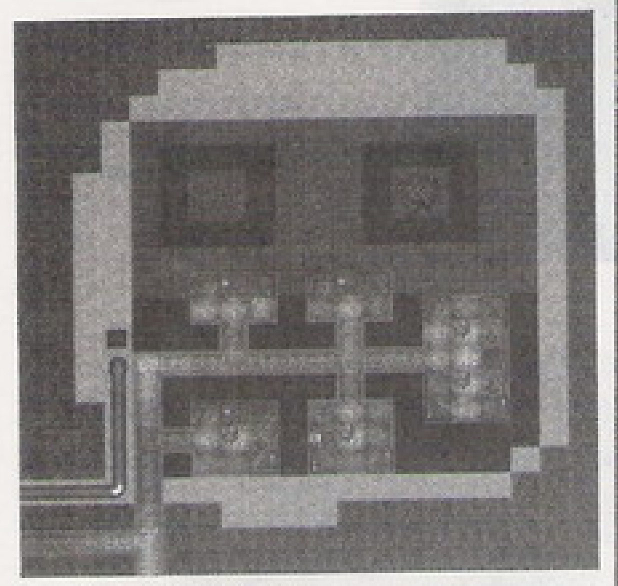
Damien Altron 的房間



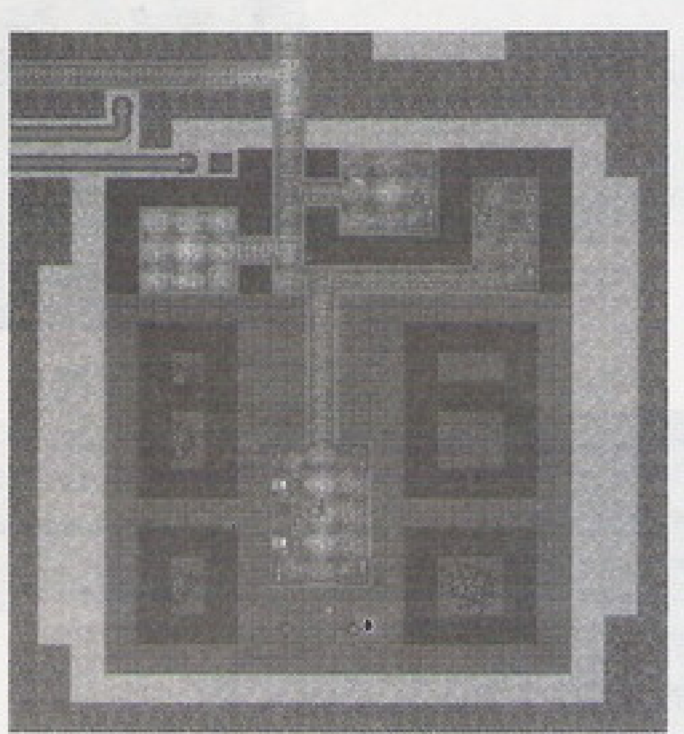
Damien Altron 的根據地

，我們拚死殺入Damien Altron的房間，沒想到他只是Radgen將軍的創造物，在無可奈何之下，只得由另一座電梯逃出。

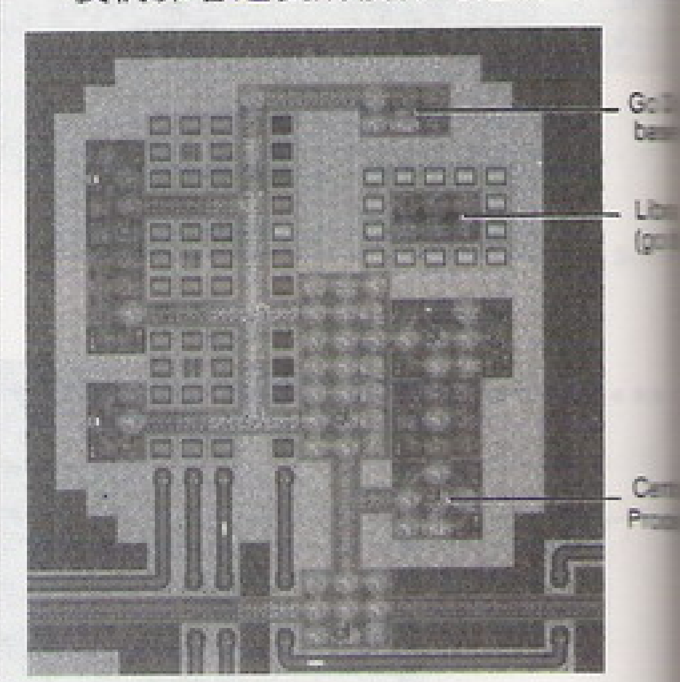
回到太空後，我們自Kendall處得到 Rouyn 星系被入侵的消息，我們立即前往Rouyn（1524，0608）與負責人一番長談後，負責人認爲DSRE可能與此事有關，我們靠著這裏所獲得的通行卡



Rouyn 採礦站 3 號圓頂



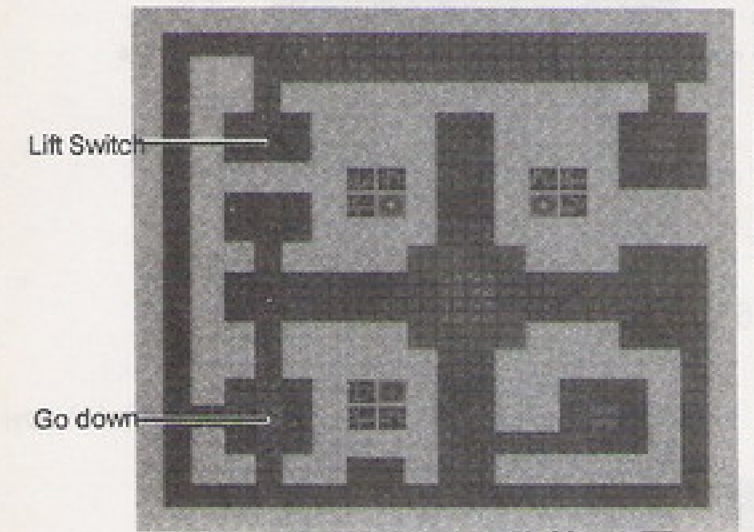
Rouyn 採礦站 4 號圓頂



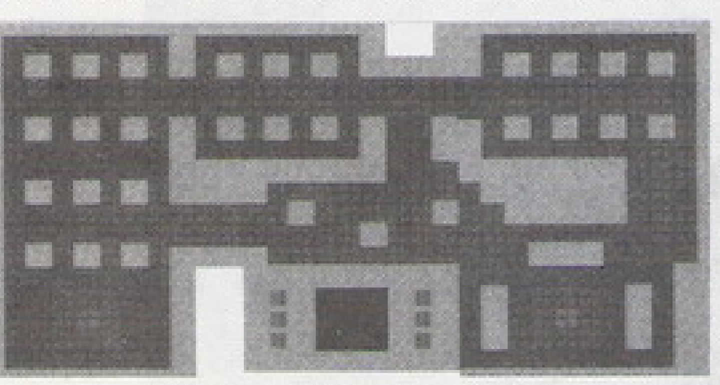
Rouyn 採礦站 2 號圓頂

845B進入此處的圖書館，得到一份DSRE的背景資料片。

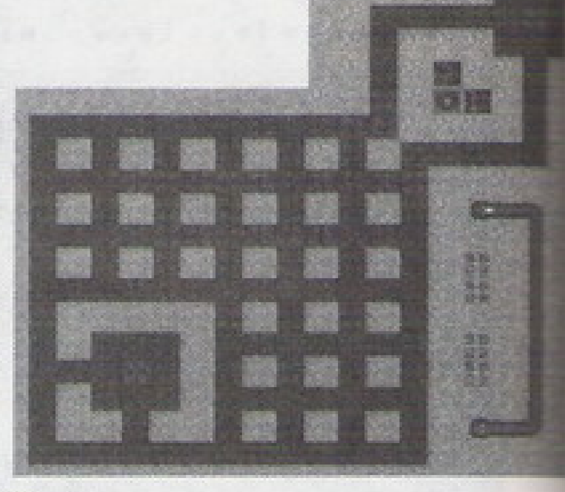
我們接著前往Tikorr（0667，0367）的DSRE實驗室，在第一



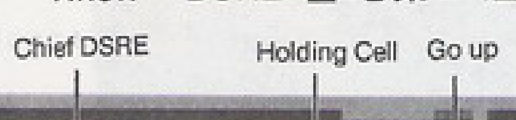
Tikorr DSRE 基地第一層

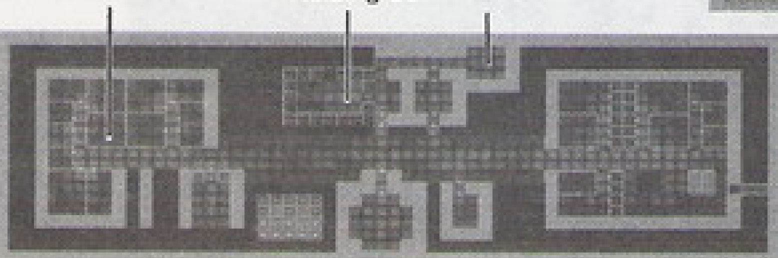


Tikorr DSRE 基地第二層

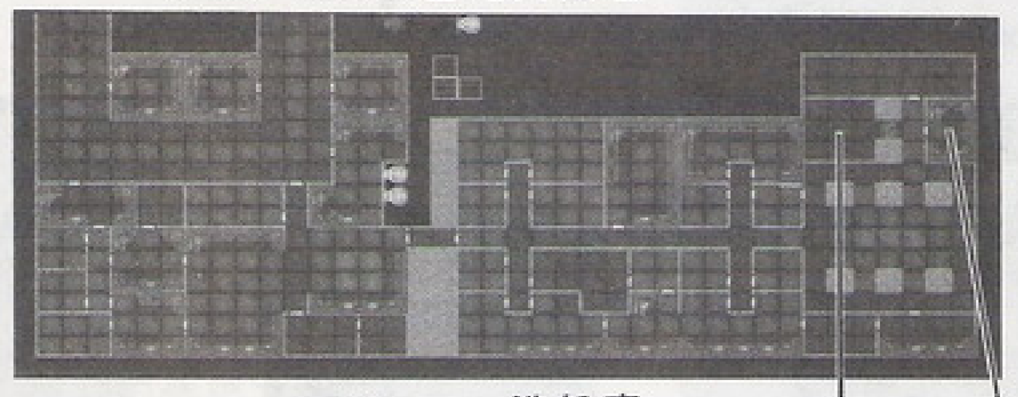


Tikorr DSRE 基地第三層





Tikorr DSRE 基地第四層



Channar 造船廠

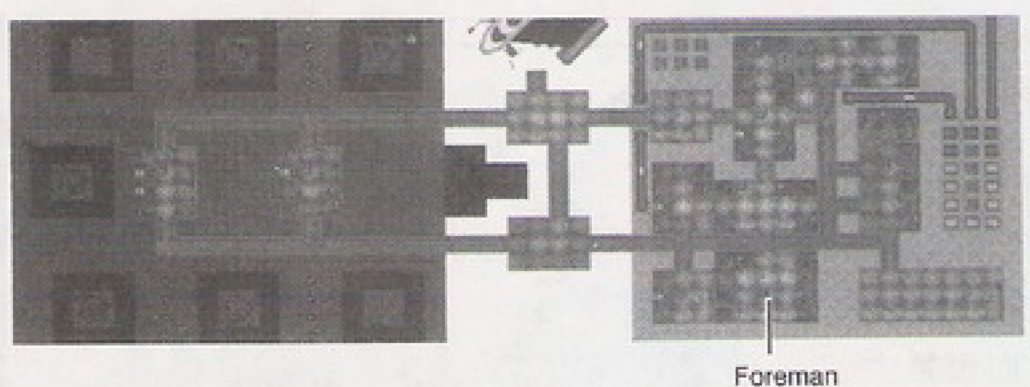
層我們殺光了那些Delta Coro之後，修好 ALICE。我們把通往第二層的電梯啓動，下到第二層，在第三層 ALICE 啓動只有它才能開的電梯，我們一起下至第三層，但我們被擊昏並關了起來，幸好 ALICE 沒有與我們一起進來，我操縱著它把牢門打開，緊接著，我們詢問過負責人，但她堅持否認與此有關，我們只好離開。

我們又在電腦室裏發現一個Informan，waldro，我們把連接他的電線射斷後，他要求我們去造船廠救他的弟弟Dennar，我們立刻前往Tikorr（0326，0547）。我們把Waldro也帶下船來，這裏到處都是致命的Daracter，一陣激戰後，我們找到了Dennar，Waldro，我們把囚禁Dennar的門打開，但Dennar卻又不承認和Waldro 有關，眞是一團亂，不過我們得到一把最强的武器－－T-

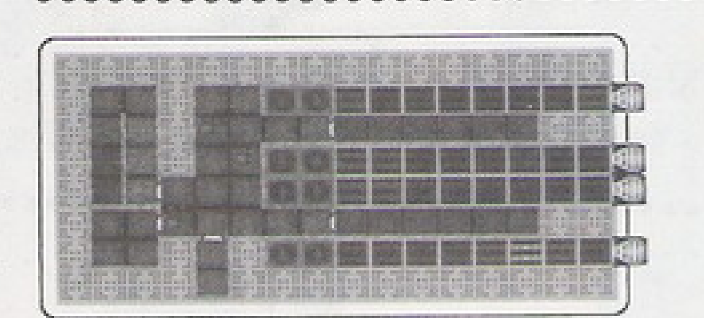


hermocaster ，總算不虛此行。

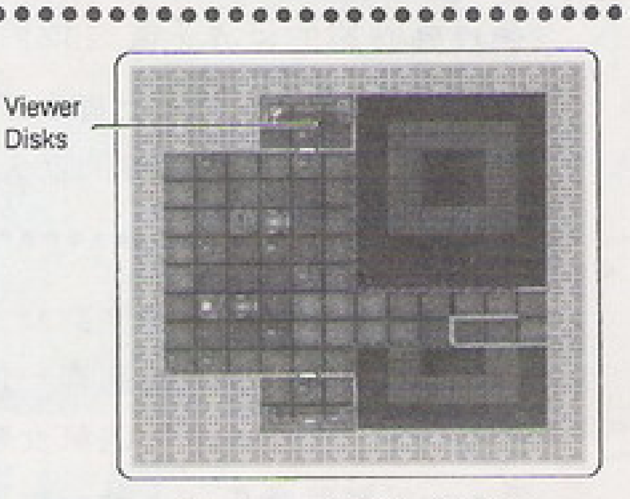
在太空中，我們又得知外星人的巡洋艦已經入侵了，而Rouyn星系的礦工也在它們的攻擊下，遷至別處。我們立即至 Rouyn（0947，0306）的礦工避難處，負責人再度要求我們試著回去他們原來的基地看看，在原來基地的圖書館中，我們找到了有關外星人巡洋艦可以登艦的資料，我們馬上前往太空嘗試，成功的登艦後，我們在最底層找到了兩片資料磁片，可惜語言不同，我們無法了解它的內容，這條線索又斷了。



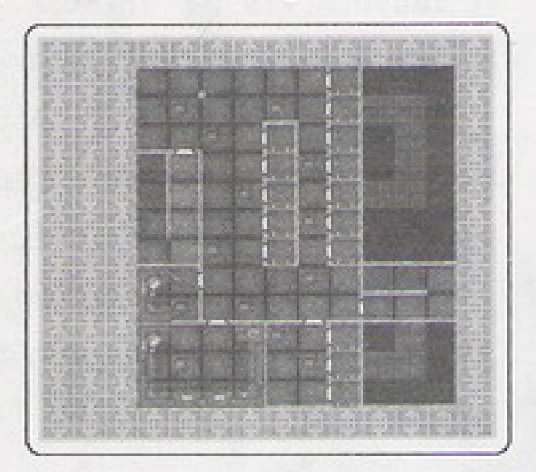
Miner Refugee Camp



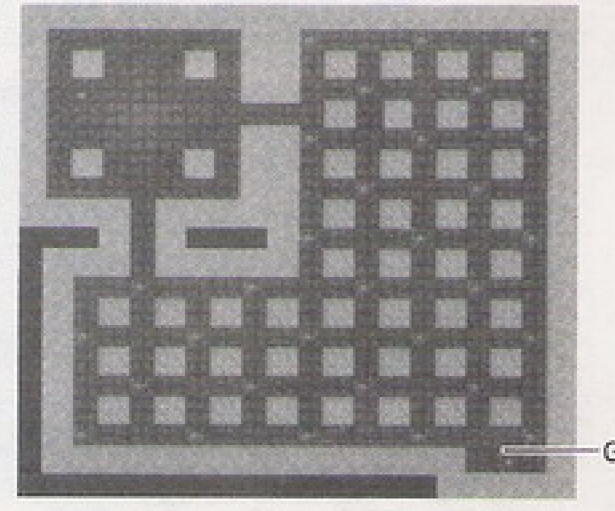
Typhon Ship Engine Room



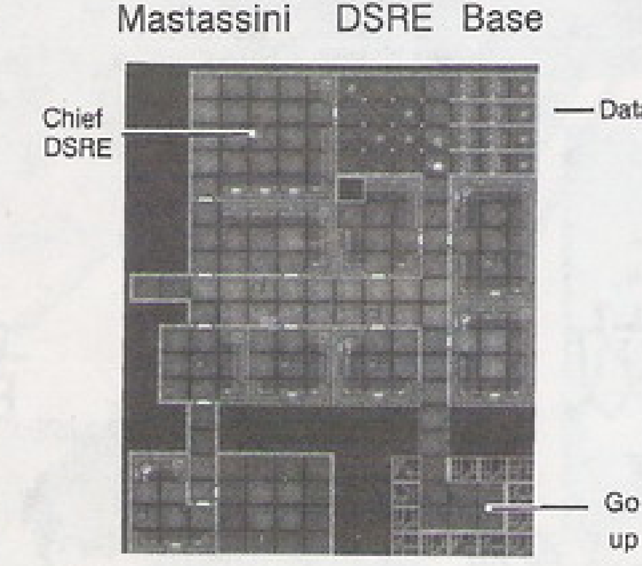
Typhon Ship Bridge



Typhon Shin Grew Quarters



Mastassini DSRE Base



在 Ariel 的酒吧中，我們意外的發現那個 Lanta 族的Skreed 聲稱他可以讓所有的電腦陷入邏輯矛盾中，我們以激將法把他騙入隊伍，直接去 Damien Altron 的基地；又是一番激戰後，我們再度出現在 Damien Altron面前，Skreed鼓起如簧之舌，破壞了 Damien Altron爲了實現他的計劃後與 Typhoon 外星人的合作，也因此他才學會了解外星人的文字，我們利用它把外星人的資料翻譯成我們的語言後，馬上前往DSRE在Tikorr的基地，負責人一見之下大驚連忙派我們前往Mastassini （1186，0173）的姐妹基地，當地的負責人交給我們二份資料磁片，我們細讀之下，才知道 Typhon 入侵的行動始末。

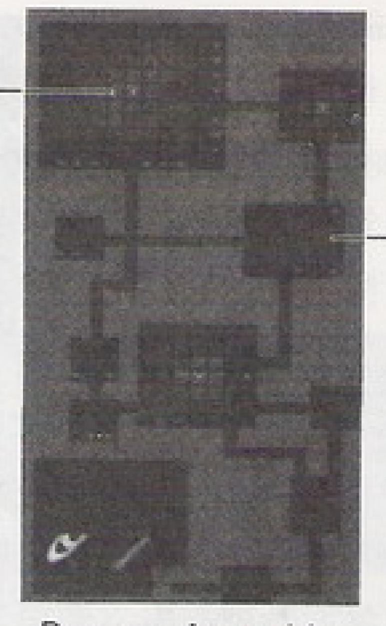
Typhon 所居住的太陽系的主星壽命已經接近終點，他們爲了尋找適合居住的地方，而爲了增加成功的機會，它們與Damien Altron聯盟，據估計，如果它們的計劃成功，將會造成四個星系百分之90人口的死亡。而外星人的主星已經進入紅巨星時期，很就會成爲一顆白矮星，而 Rouyn 星系的死星 Cascade 擁有足夠的質量成爲紅巨星四週的氣體雲的核心，點燃它們成爲一顆新恒星，要達到這個目的，只需移動Rouyn星系中的小行星來改變動力平衡的狀態，使得 cascade 進入那座星門；而另外一個方法則是 cascade 進入星門後向另一方向前進，直奔那顆紅巨星，使它急驟的崩潰，而收縮所放出的能量，足以將外星人的整個星系毀滅。

好了！現在我們必須做個抉擇，我選了前者，負責人叫我拿著資料匣前往Bremar一族在Rouyn星系中的小行星所改造的太空船，進入那艘船後，我們把資料匣交給Bremar長老，但長老以他們在這裏的任務仍未完成爲由，拒絕了我們，我們同時以在這裏取得一份資料磁片 Q ，才明白了

這件事的緣由。

Bremar一族在很久以前就迷失了回家的路，而預言中說有一天一個外星人能幫助他們找到原來的世界，直到他們遇到人類後，他們馬上肯定了預言中的外星人，正是一名人類女性，一名能夠唱出Bremar傳統歌聲的女人，這也是爲什麼他們甘心身爲人類的導航員的原因。

Stargate to Ariel
Stargate to Nowhere
Cascade
Sun
Asteroid Belt
Rouyn
Bremar Astership



Bremar Astership

我靈機一動，全隊來到Ariel的（1305，0488）找到那一位名叫Orai Volamar的過氣女歌手，一番談話後再加上Orai對Bremar有特殊的偏好，她加入我們的隊伍，雖然我們對她的歌喉實在沒什麼信心，我們來不及聽她的錄音帶就向Bremar的太空船出發，沒想到她的歌聲竟然爛的驚人，可是Bremar竟然顯得十分陶醉，我眞不敢想像，我們找來的假貨竟然就是傳說中的人；Bremar們顯得十分高興，他們告訴我們，不久之後，通往Rouyn星系的星門就會關閉，而他們也將踏上回家的旅途。

我們以全速奔向通往Ariel的星系；回到Ariel星系後，通往Rouyn星系的星門消失了，而四個星系現在也成爲三星系，正當我們飛向基地途中，一架Delta-coro的戰艦像往常一樣的向我們開火，甚至沒注意到我們剛才才拯救了四個星系全部的人，不論世界有了多大的改變，有些事是永遠不會改變的……

註：各位玩者是否覺得很奇怪，在Typhoon太空船上找到的Nerve Gas爲什麼無用武之地呢？事實上，原來遊戲的安排是隊伍先登上外星人的巡洋艦後，才前往Rouyn礦工原來的基地，同時在基地的通風系統中，使用Nerve gas使Typhon們失去反擊的能力，任人宰割。但隊伍是在同一時間內進入該地的圖書館才得知巡洋艦是可以進入的，因此要求隊伍在知道這個消息前先進入巡洋艦是不合理的，所以筆者把使用Nerve gas的這一段做修改，因此Nerve gas在以上的攻略中沒有出現。


世紀大戰全面爆發，
現代武器傾巢出擊，
大戰略
戰術策略任你運籌帷幄！
來！加入這個戰場吧！
大戰略
■百餘種各國精銳武器
■五十種高度挑戰性的戰役
■可自行購買各國武器
■具有武器進化、索敵等各項特性
■戰鬥時會出現精彩的攻擊動畫
服務電話：
台北（02）766-1056
高雄（07）335-6466
遊戲工場　精心製作
漢堂國際資訊榮譽發行



/Tex Murphy

Murder Scene（續）

Marshall 的屍體被棄置在一條鐵路旁，據警方估計，遇害時間大約是凌晨三點，沒有人知道他爲什麼會在這種時刻到這樣荒涼的地方來。前幾天我們會面時，我萬萬想不到他會有這樣的下場。

我到達現場時，警方已先一步抵達。値勤的警員告訴我發現



屍體時的情形（talk to police），Marshall 的死狀甚慘，連雙耳都被割去。當我四處査看時，在地上找到一串鑰匙（get keys），又在鐵道旁邊的一只空桶後發現了兇手藏匿的兇刀（move bucket，get dagger）。我把兇刀交給警察（use dagger on police），他們可以由指紋鑑定兇手的身份。至於鑰匙嘛，嘿嘿嘿……

Marshall's Office

正當我要離開謀殺現場時，Stacy 又傳來 Marshall 律師給我的訊息：由於 Alexis 失蹤，法律上無法進行分配 Alexander Marshall龐大的遺產，因此他的家人決定繼續雇用我尋訪 Alexis 的下落。唉！總算保住飯碗了。

我再度前往 Terraform 公司，希望 Rhonda 能告訴我她老闆死前曾和那些人聯絡，出乎意料之外，公司裡一個人也沒有，連總裁辦公室的大門都沒關上。

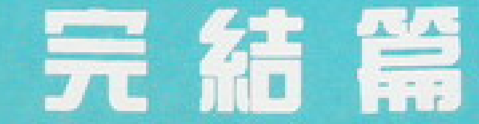
走進 Marshall 豪華的辦公室，我在左側的名畫背後發現一個保險箱，當然，Marshall 的保險箱決不是簡單的開鎖工具所能勝任。我用 Marshall 屍體旁邊找到的鑰匙一試，應聲而開（move painting，use key on safe，look safe）。保險箱中有一封火星電力公司的經理 Ferris Collett 的信，內容有關工人抱怨工資太低；另外有一張 25000 元的收據，這筆鉅款是以資助的名義付給一個叫 Lawrence Barkley 的人，我使用 comlink 查到此人是火星上著名的外科醫生。難道 Marshall有不可告人的隱疾嗎？我覺得事情越來越複雜了…

Rick Logan

Rick Logan 是 Alexis 的男友，他的住所極爲隱密，在南美洲的叢林深處。我依照 Fedora 所藏地圖的指示，好不容易才找到這裡。

我沿著地圖上標示的小路前行，走了沒多遠，忽然感覺頭頂有些聲響，我本能的向後一跳，好險！一根巨木從上方砸下，差一點就送了我的小命。（一看到木頭掉落，馬上後退）我拾起木頭防身（get log），說不定叢林裡有什麼猛獸。

繼續向前，不久到達流沙地帶，一不小心就會陷入其中，所幸是流沙上有一些踏腳石。我一步步試



探那些石頭較爲穩定，終於有驚無險地穿過。（走到流沙邊，用goto指令在石頭間跳躍，有些石頭一踏上即沉沒。）

再走一陣，忽然發現前方的草地顏色有些奇怪，仔細觀察後，我才發現地上是一個僞裝過的陷阱，陷阱裡滿插著尖刀。我把先前拾起的木頭架在坑上，搭成一座獨木橋從橋上走過（ use log on pit ）。



一直到剛才，我都認爲 Alexis 很可能只是和男友私奔，但是看到 Rick Logan 佈下的這許多陷阱，證明他絕對不是個單純的電影演員，我開始爲 Alexis 擔心起來。

終於走到了 Logan 所住的小屋，敲門卻沒有回應，於是我推門而入。屋內似乎沒人，門邊有一個小櫥子，打開櫥門，一條毒蛇跳了出來，我立即拔出手槍把牠解決（ open cabinet， use gun on snake ）。壁櫥內有一張紙，寫著：「 Logan，如果你想要前往火星，我們今晚就有『班機』，到下面坐標可找地點…」

我忽然聞到一股腐敗的氣味，把更衣的屏風推開（走到最右 move shield ），赫然發現 Rick Logan 陳屍在浴缸內。他的脖子上掛了一小串鑰匙（ get key ）

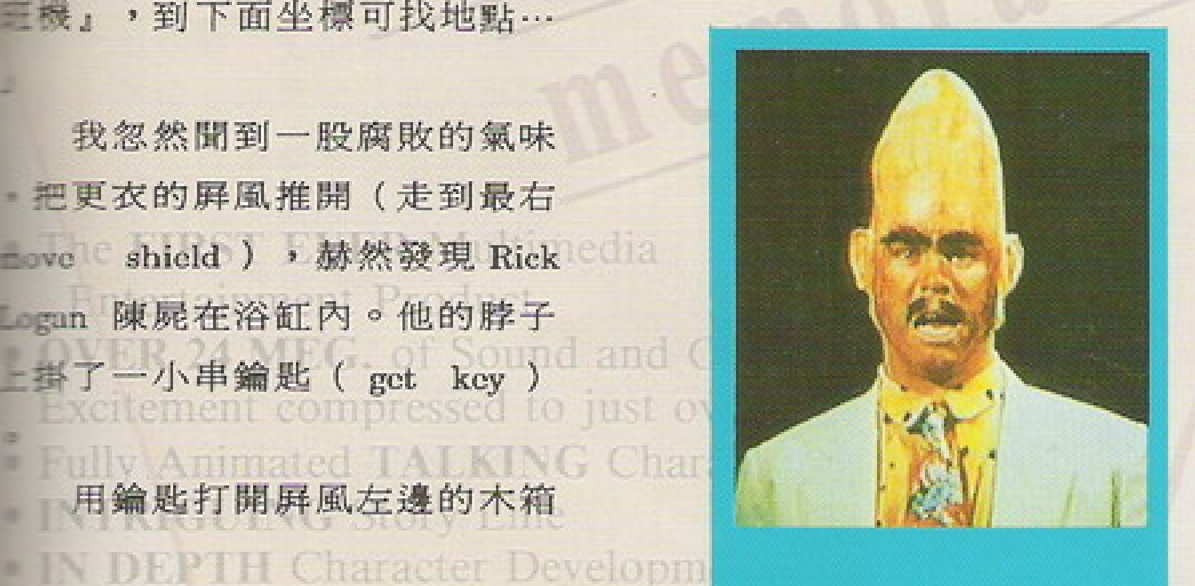
用鑰匙打開屏風左邊的木箱（ use key on chest，look inside chest ），裡面有一張字條，似乎 Rick Logan 擁有一項珍貴的火星古物，正在求售，他所接觸的買主包括 Big Dick、Deacon Hawke、Lowell Percival 三人。 Rick Logan 很可能就是爲此身亡的。

門外陷阱邊有一塊突起的土堆，我在屋內拿了一把鏟子（在屏風附近牆邊， get shovel ），把土堆挖開，土堆裡埋了一個小鐵盒，盒內都是一些沒用的雜物，其中有一張剪報，上面是一家火星健身院的廣告，負責人爲 Jane Mansfield。

好了，現在一切線索都指向火星。雖然我並不喜歡這個紅色星球，也只好跑一趟啦……。

走私巢穴（ Smuggler's Base ）

我按照在 Rick Logan 住處找到的字條所示，在附近找到了一個走私集團，他們以一座瑪雅金字塔爲據點（眞是褻瀆古蹟），看起來規模可不小，不但擁有一艘太空梭，門口還有全副武裝的警衛巡邏。我拾起腳邊的石塊，施展一招「投石問路」，趁警衛不備，就輕而易舉地溜進金字塔了。（ get stone， use stone on jug，趁警衛向右走時快速走進大門，再進入金字塔）



金字塔內到處堆滿了貨物及軍火，都是要運往火星的。我才打量了一下，就聽到腳步聲傳來，於是趕緊躲到一個箱子後面（螢幕左下角），等到這個嘍囉走遠，我才走出來，在桌上找到一些食物和一只遙控器，使用遙控器對準面前的貨櫃，果然貨櫃的門應聲而開，然後我鑽進貨櫃，就等著搭乘一趟免費的太空梭了…（ get food， get remote， use remote control on buttons， goto crate ）

抵達火星

現在你一定可以了解當私家偵探的偉大：我靠著些許食物，在暗無天日的貨櫃裡待了幾個星期（！），終於來到火星。火星的景觀和地球差不多，甚至還有一間頗具規模的賭場。翻開筆記本， Alexander Marshall 的文件說明他曾經付了筆鉅款給 Lawrence Berkeley 醫師。 Comlink 的資料顯示 Berkeley 是個頗負盛名的整型醫生，我決定由此開始探查。

整型醫師 -- Doc. Lawrence Berkeley

秘書小姐把我帶進 Berkeley 醫師的豪華辦公室，請我稍待一會兒。辦公室裡陳列了一座美女雕像，身材很美，但是雕像的頭卻是一個收銀機，或許這就是整型醫生心目中的維納斯吧？書桌後面的架上有幾樣稀奇古怪的儀器：包括能拉長脖子及四肢的工具，還有一個盒子裡裝了些快速易容的面膜（人皮面具？），這

個東西很有用，於是就順手牽羊啦。（ open box，get box ）

我剛剛把盒子塞進口袋，就看到 Berkeley 醫師走進房間。聽到我詢問他和 Alexander Marshall之間的瓜葛，這位醫師倒是蠻坦率的：「本來我是不應該洩漏顧客的秘密，但是 Marshall 先生已死，說出來大概也沒有關係了。你知道，我本身專攻整型外科，自從不小心受到輻射污染後，變得面目全非，生意也大受影響。」我仔細看了看，看不出 Berkeley 有什麼異樣，他的整型手術眞不是蓋的。

「直到有一天，Marshall 先生來找我，希望我把他的面貌徹底改造。我雖然懷疑他是什麼罪犯，但也找不出具體證據，再加上他所付的酬勞簡直令人無法抗拒，於是我決定幫他改頭換面。目前我定居在火星，專門替不幸受輻射污染的人整容。」

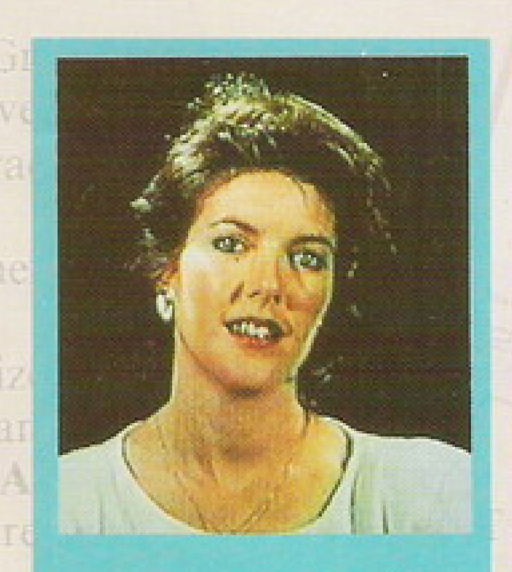
正當我苦苦思索 Marshall 爲了什麼理由要改頭換面，手腕上的 Comlink 又傳來一些訊息：偵辦 Marshall 謀殺案的警官已經從兇器上的指紋找出兇手名叫 Nathan Bloodworth，目前下落不明。

電力公司（Power Plant）

接下來我前往 Marshall 在火星上的獨佔事業：一家電力公司。走進總工程師 Ferris Collett 的辦公室，他正聚精會神地盯著一排螢幕，絲毫沒有察覺我的到來。我注意到掛在門邊的實驗衣口袋裡插了一張磁卡，不動聲色地放進自己的口袋，然後向他搭訕（ move button左邊的門，goto door，進入辦公室後，get card key，talk to man ）

「你一定是爲了 Marshall 先生的女兒來的，爲了這個小妞，我們整個工廠找得人仰馬翻，還是沒有消息。Marshall 從不把員工當人看，我們也不想爲他女兒費太多力氣。」我不經意地提到多年前火星殖民地發生的慘案，這位不苟言笑的工程師立刻說：「你是指二十五年前，由 Collier Stanton 所帶領的科學探索隊幹下的好事？據說有幾個隊員爲了貪圖早期殖民所擁有的一項古物，對殖民地展開大屠殺，事發後兇手逃逸無蹤…」

離開了辦公室（必須先move switch 打開門），我用偷來的磁卡打開工廠入口右邊寫著「閒人免進」的門，進入工廠內部（use door card key on machine，goto door）。奇怪的是，裡面居然一個工人也沒有，只有一個超級磁鐵不斷地把有磁性的礦物吸上輸送帶。房間右側有一扇只能由裡開的門，似乎可通往工廠上方。我靈機一動，拾起地上的扳手，走到磁鐵下方，藉著扳手的鐵磁性，讓磁鐵把我吸上去，然後翻兩個筋斗，安全降落在上方的走道上，夠帥吧！（避開地上洞口，get monkey wrench，走到洞後方邊緣，use monkey wrench on magnet）



沿著走道向右，我發現一組六角扳手和一個氣墊滑板，當然毫不客氣地據爲己有，然後在還沒被抓到以前，迅速離開了這座工廠。（ look crate，open door，goto door ）

有氧舞蹈中心（ Aerobics Academy ）

我按照 Rick Logan 所埋小鐵盒裡的剪報，找到這家專門教授有氧舞蹈的健身院。一進門，就聽到〝One more，Two more…〞的吶喊，我向櫃台小姐詢問主持這家健身院的 Jane Mansfield，沒想到她理也不理，我只好直接去問正在教舞的教師，剛好她正是Jane。（ talk to instructor ）

我向Jane打聽 Alexis 的下落，她回答：「 Alexis ？她不可能到火星來玩吧？要是她來，怎麼沒通知我這麼好的朋友？」Jane 的眼睛有意迴避我，一看就知道在撒謊，我只好不悅地結束談話。

咦？那個兇巴巴的櫃台小姐走開了，我悄悄地翻了翻寄物處的皮包，其中有一個正是Jane的，我抄下了皮包裡信用卡的地址，然後到她家裡去「闖空門」。（ get purse ）看來Jane教有氧舞蹈蠻賺錢的，她的公寓比我的辦公室舒服多了，還有全套視聽設備。我打開電視，螢幕上有一個金髮美女不斷重複著：「快來加入我們的神殿，我們的地址是…」雖然我對神殿沒興趣，但對金髮美女卻很有興趣，於是立刻把神殿的地址記錄下來。（ move control box，look screen ）

經過一番搜索後，我在椅墊

下找到 Alexis 寫給Jane的信，上面寫著：「由於目前的處境不太安全，我決定搬到我弟弟Brad那裡去…」（ move pillow ， look letter ， get letter ）。Jane果然對我撒謊，這下她可不能再抵賴了。

再度回到健身院，看到我找到的鐵證，Jane只好無奈地承認她與 Alexis 確有連絡：「 Alexis 並沒有被綁架，她和父親大吵一架後，偷了一件她父親視如性命的古物出走。她本來和男友 Rick Logan 約好在火星碰面，要把這件古物歸還給被屠殺火星殖民的後代。但是Rick並沒有依約前來，反而自行決定把古物賣給肯出高價的人， Alexis 發覺自己被利用了，又沮喪又氣憤，在我這兒住了一段時間。」

「最近有不少人向我打探A-lexis 的消息。 Alexis 認爲這裡不夠安全，於是投奔同父異母的弟弟 Bradley Ericson，他從小因爲輻射污染而嚴重畸形，他的父親引以爲恥，就把他送給別人扶養，這裡是 Bradley 的地址。」

我把各處搜集到的資料整理一番，眞相已呼之欲出：Alexan-der Marshall顯然就是當年以殘酷手法奪取火星殖民所有古物「神石」（ oracle stone ）的人，獲得神石後， Marshall 就改頭換面以新的面孔和身份重返地球，他的死亡極可能是當年倖存者的報復。現在剩下的問題是：這顆「神石」現在到底落入誰的手中？它究竟有什麼珍貴之處？而更重要的是：我們的女主角 Alexis 到哪裡去了？

Bradley Ericson

Bradley 是 Alexander Mar-shall的畸形兒子，看到他殘破的面孔，不禁讓我同情他的遭遇。幸好 Bradley 的心理還算正常，只是他認爲自己應有權繼承一部份父親的產業。

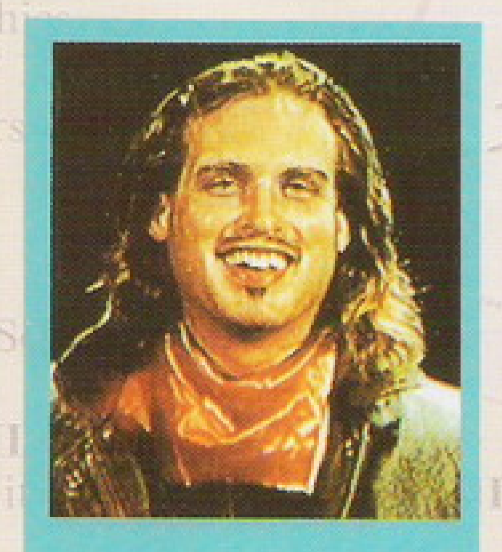
Alexis 並沒有來找 Bradley，他很爲她的安全憂慮。照理說 Alexander Marshall 已死，神石也不在 Alexis 手中， Alexis 應該沒有什麼危險才是。

聊到在火星上開設賭場的 B-ig Dick時， Bradley 掏出一副眼鏡給我：「曾經有人告訴我，B-ig Dick的保險箱裡有非常重要的文件，這副眼鏡可以幫我通過保險箱前的重重機關。我可犯不著去冒險，或許你會用得到吧？」

Lowell Percival

根據線索， Rick Logan 死前曾和：Lowell Percival 和 Big Dick 、 Deacon Hawke聯絡。神石極有可能在他們之一的手中，我決定去找 Lowell談談。

「想從我這裡打聽消息？免談！」Lowell Percival 給我吃了閉門羹。「不過我有些把柄落在 Big Dick手裡，如果你能幫我拿回一些東西，我可能會提供你想知道的消息。」反正我本來也要找 Big Dick，就同意了這筆交易。



紙醉金迷（ Casino ）

每個提到 Big Dick賭場的人都告訴我：這裡不僅是個銷金窟，也是罪惡的淵藪。但是我不知道密語，不得其門而入。

我轉進賭場旁邊的巷子（ go to alley ），果然找到賭場的後門，只可惜門也是鎖著的。窄巷裡堆滿了垃圾，在垃圾中大翻一場，找到一把破手電筒（ move rag ， get flashlight ）。移開門邊的木板，我發現牆上寫著一行字： Bombshell ，說不定這就是進賭場的密語（ move board ， look writing ）。

我回到賭場入口，對看門的說出 'Bombshell'，果然順利進入。這家賭場的設備不輸拉斯維加斯，吃角子老虎、輪盤賭、梭哈應有盡有。我在入口的地上找到一張貴賓卡（ get card ），上面有 Big Dick的照片，那付尊容實在令人難以恭維。入口旁有一間洗手間，推門進去，有人把一張藍圖遺失在廁所中。奇怪，我總是能在洗手間找到這些東東。（ open restroom ，goto restroom ， get blue print）

我決定開門見山去找 Big D-ick ，一推開辦公室的門（打開賭場最右邊的門），我就後悔了， Big Dick的手下正等著我自投羅網。Big Dick說：「你最好乖乖地把神石交出來，否則…」雙拳難敵四手，我只好施緩兵之計：「神石在 Marshall 女兒手中，我也不知道她的下落。」沒想到 Big Dick不相信，我只好說：「好吧！你讓我考慮一下。」（談話選 1 ， 1 ， 2 ）

「我給你十分鐘考慮，你最好想清楚。」 Big Dick顯然不怕

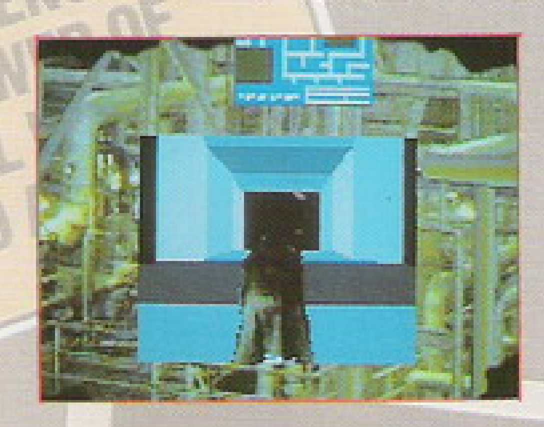
我逃跑，帶著他的嘍囉離開辦公室。嘿嘿…鼎鼎大名的 Tex 哪裡是這麼容易對付的，我只花了半分鐘就找到一道密門，並順手把桌上的磁卡帶走。（ get card，move 畫像上方的 light，goto hidden passage）

密門後是一條長長的走廊，透過 Bradley 送我的眼鏡，可以看到走廊上交錯著雷射光，地上有高壓氣體噴出。我攜帶的氣墊滑板剛好派上用場（ use hoverboard ），靠著高強的滑板技術，步步驚魂地穿過這片險地。（穿越之前先存進度，在雷射光間穿梭要很小心，注意雷射的落點，左右移動到適當的位置再前進）

走道盡頭是一個保險箱，我把 Big Dick桌上的磁卡插入保險箱左側的機器，機器發出合成語音：「請站在掃描機前接受識別。」我靈機一動，拿出 Dr. Berkeley 的易容工具，照著貴賓卡上的相片做了一個 Big Dick的人皮面具，套在頭上，果然騙過了掃描機，把保險箱打開（ use safe card key on slot，use facial kit on scanner ）。

保險箱裡可真是琳瑯滿目，我找到了 Lowell所要的「把柄」和一大筆錢，還有一份多年前的備忘錄，是一個叫 Thomas Dangerfield的考古學家寫給Collier Stanton 的，內容是說火星殖民地有一項非常具有研究價值的古物，建議探索隊向當地人民借來研究。（ look memorandum，get marker，get cash，get memorandum ）

看看十分鐘已過了一半，我趕緊使用氣墊滑板回到 Big Dick 的辦公室，打開通風口，從空調輸送管「氣遁」了。由於攜有手電筒和輸送管的藍圖，我很快就沿管子爬到洗手間的通風口，然後溜之大吉。（ open duct work

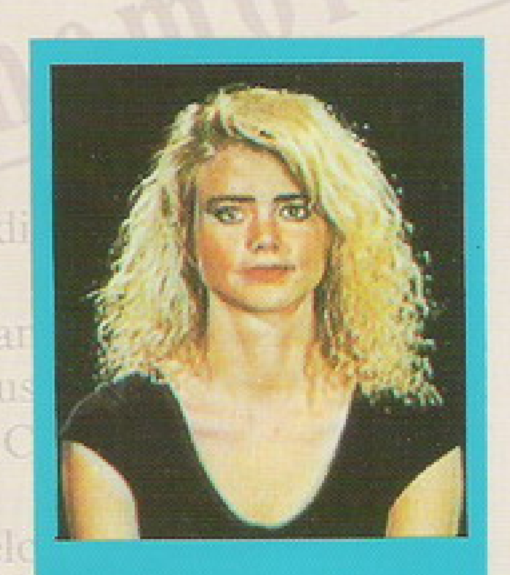


，在輸送管中注意藍圖及行進方向，起點在右上方塊的右側，終點則在左下的方塊）

窄巷密門

我把文件帶給 Lowell，他掩不住興奮地說：「好極了，我不是不守信諾的人，你需要什麼幫助？」我問起 Alexis 的下落，他說：「我不知道。但是我知道 Big Dick賭場的保鑣Rocky Bulwinkle和地下組織有來往，你等他下班時跟在後面，說不定可以從那裡得到消息。」

回到賭場門口，我等了半天，果然看到一個大個子走出來，進入賭場邊的小巷。我跟隨而入，躲在一堆垃圾之後。 Rocky 走到巷子的盡頭，東張西望了一會兒，然後在一根水管附近撥弄了一下，對面的磚牆赫然露出一道



密門。我等 Rocky 走進了密門，也趕緊隨之而入。（動作要快）密門之後是更陰暗的窄巷和貧民區， Rocky 已不見影蹤。當我正在懊惱之際，忽然聽到有人大叫：「 Murphy! 你怎麼會來的？」原來是我在偵辦"Mean Street"案件時所結識的好友 Larry 和 Darrell 。 Larry 告訴我這裡是一些受輻射污染的變種人所居住的地方，他們平常受到正常人的欺凌歧視，從地球避居火星，現在又被趕到這樣陰暗的角落。



Larry 告訴我殺死 Marshall 的兇手是 Bloodworth ，並給我 Bloodworth妻子 Michelle 的地址。當我問到 Deacon Hawke是何許人也， Larry 嚴肅的說：「 Deacon Hawke是個值得尊敬的女牧師，她建立了神殿，領導變種人。並致力於恢復火星的傳統文化。她通常不見外人，但是拿著這個護身符去，她就會見你的。」

神殿（Temple）

Deacon Hawke的神殿建築相當宏偉，奇怪的是：大門敞開，也沒有任何信徒進出。走進神殿，我才發現女牧師被一名歹徒用槍挾持。我悄悄把神殿裡擺設的兩面水晶鏡子向前挪動了一些，然後躲在鏡後，設法弄出一些響聲。歹徒想也不想，立刻對著鏡子開了一槍，然後子彈就沿著我精心佈置的角度反彈回去…（



move mirror, move mirror, move extinguisher, talk to priestress)

原來 Deacon Hawke就是我在Jane家電視上所看到的金髮美女。她有一種特別的能力，讓人不由自主地信賴。Deacon似乎知道很多我不知道的事：「『神石』具有巨大的神秘力量，千萬不能被有野心的人濫用，如果你找到的話，我懇求你把它送到這裡。你不妨到當年被屠殺的殖民遺跡去看看，那裡會有你要完成最後任務所需的東西。」

「你猜的不錯， Alexander Marshall 就是當年大開殺戒以獲取神石的主謀Collier Stanton ，他利用神石的力量建立了龐大的事業。如果你想打聽他女兒的下落，不妨去找地下組織的首領Cooper Bradbury問問看。」老天

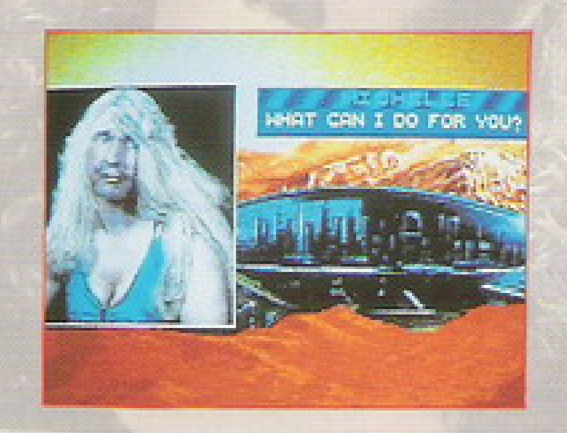


！我本來的工作只是要尋找一個富翁的任性女兒，怎麼會牽扯出這麼重大複雜的事呢…

復仇行動

我根據 Larry 給我的地址找到了 Michelle Bloodworth ，雖然火星上有許多變種人，不過當我看到這位「女人」時，還是嚇了一跳。

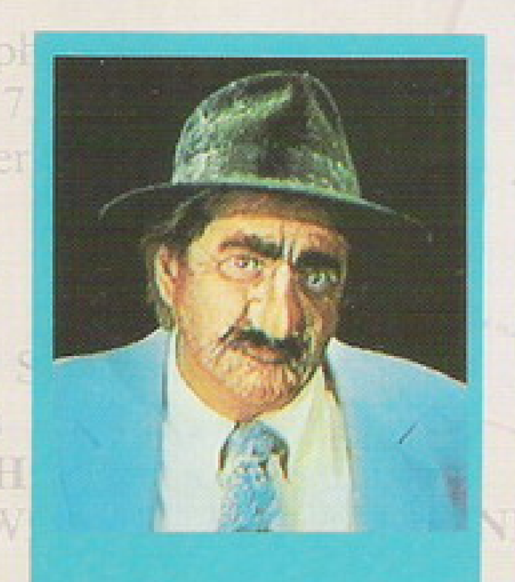
聽到我提起她丈夫， Michelle 掩面而泣：「我先生Nathan不是個壞人，他是當年火星殖民官的兒子。他的父親就是被 Stanton 騙去了神石，整個殖民地也遭到血洗。最近有人告訴我先生 Alexancr Marshall 就是屠殺的元兇，於是Nathan把 Marshall 騙出來，殺了他為父親復仇。」



我問起當年科學探索隊的考古學家 Thomas Dangerfield。她又開始飲泣：「就是這個人唆使Nathan去殺害 Marshall ，我很害怕他會對我先生不利。Nathan目前逃亡到北方一處偏僻的前哨站，你可不可以幫我去看看？」我答應了這個可憐女人的請求，啓程前往 Nathan Bloodworth 的藏匿處。

前哨站 (Remote Outpost)

我抵達前哨站時已遲了一步



， Nathan Bloodworth 已倒在血泊中，沒有人知道這究竟是意外還是謀殺。

前哨站的設備相當簡陋。我在左側的小房子裡找到一個呼吸器，在右側的房子裡找到噴射器 (open door ， get rebreather ， open door ， get jetpack) 。我好奇地打開地上的小盒子，拿出裡面的磁卡 (open box ， get card) ，沒想到竟引發了炸藥，一時山搖地動。我閃避著掉落的岩石，走到屍體旁的火堆，點燃噴射器的引信 (use jetpack on fire) ，戴上呼吸器，一飛沖天，眼看著前哨站陷入一片火海…

殖民地遺跡 (Colonist's Camp)

接著我前往殖民遺跡，經過了整整二十五年，仍能從當年大屠殺的遺跡中感受到那悲慘的情景。我在一個破水桶下找到一瓶腐蝕酸劑，又在一片金屬碎片下找到一只音叉 (move bucket ， get HCL2 ， move scrap metal ， get tuning fork) 。想起女牧師的話，我慎重地把這兩件物品收好。

我從Eric Bradley 那裡打聽到地下組織首領Cooper Bradbury 的地址。Cooper是我所見到最強悍的變種人，他對正常人有極深的恨意，不計代價想把所有的正常人完全驅出火星。看在女牧師的面子上， Cooper勉強回答了我的問題：「 Alexis Marshall ？沒聽過，我們組織遍佈各地，我不會不知道的。不過我倒是知道那個考古學家 Dangerfield ，他住在

一處隱密的山谷，沒有人能進得去。」

最後的遭遇（Cave）

Thomas Dangerfield是個神秘的人，我在 Big Dick保險箱裡找到的備忘錄就是他所寫的，顯然他也很明瞭神石的強大力量，他是否也和屠殺事件有關呢？進入 Dangerfield所居的洞穴，眼前出現了一道刷卡的安全門，我取出前哨站所獲的磁卡，門應聲而開，裡面是個小房間，一個女孩用戒備的眼神盯著我。我很快就認出她就是整個事件的女主角 -- Alexis Marshall。忽然砰的一聲，身後的門自動闔起，把我和A-lexis一起關在門裡。（use interlock key on hole，talk to Alexis ）

我向 Alexis 說明自己的身份，她才漸漸鎮定下來，原來 Thomas Dangerfield一直把她軟禁在這裡。 Danger field利用 Rick Logan 來追求她，並告知她父親的眞面目， Alexis 是個善良的女孩，得知父親當年的殘酷行徑後，立刻設法偷出神石，預備把它還給火星殖民的後人，以彌補父親的罪愆。「沒想到 Rick Logan欺騙我，我也不知道會因此惹出這麼大的麻煩。」

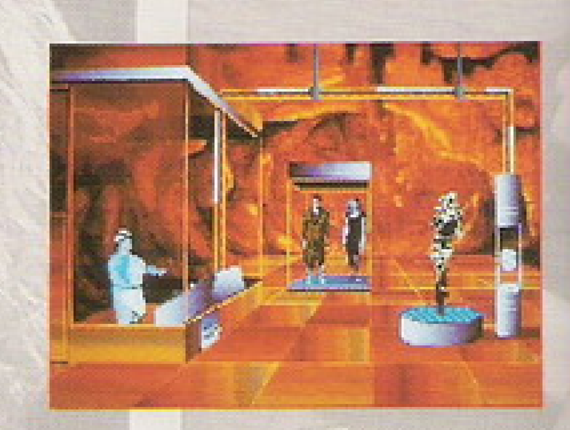


我打量了一下這個小房間，通氣口太小無法爬行，但是門邊的牆壁引起我的懷疑。我扯下掛衣的鐵桿，用力敲碎牆上的壁磚，再用強酸腐蝕裡面的金屬層，發現了一個控制鈕。按下控制鈕，驀然燈光全黑，我和 Alexis 被有毒的氣體薰倒在地…（ move clothes，get rod，use rod on cement，use HCL2 on metal plate，move button ）

當我和 Alexis 甦醒時，兩人已被困在一間窄小的亭子裡，四周由強力電場包圍。一個醜陋的男子對我笑著說：「歡迎！我是 Thomas Dangerfield，想起當年 Marshall 怕我洩漏神石的秘密，想殺我滅口，卻被我逃出。經過二十多年的查訪和計畫，我終於得償所願，殺死 Marshall 並獲得神石。我利用火星高度的古文明，設計出一套裝置，能讓人隨心所欲使用神石的力量，你們就是這項偉大發明的見證人。」說完走向一間控制室，要啓動他偉大的裝置。看來這人已經瘋了，完全不可理喻。

Alexis 著急地說：「怎麼辦？你快想想辦法啊！」我在頭頂發現一個電擊棒，好不容易把它拿到手。「 Alexis！你手上有沒有什麼有彈性的東西？」 Alexis 想了一下，羞澀地說：「我想是有。」然後轉身把她的胸罩脫下來給我。（ get bolt，talk to Alexis ，選 1，2，1，get bra ）

這時 Dangerfield已經開始啓動裝置，我用胸罩做一個小彈弓，把電擊棒射向控制室前的開關，解除了周圍的電場（ use bra on control panel ），然後走出小亭。神石被鎖在一個防彈玻璃櫃中，我用音叉共振的原理震碎了玻璃櫃，把神石撿起（ use tuning fork on chamber， get stone ）。



Dangerfield 怒吼著走出控制室，我不想和這個瘋子糾纏，和 Alexis 跳上一旁的小車（ goto tubecar ），沿著軌道飛馳而出。忽然一聲巨響， Dangerfield的實驗室被一陣爆炸摧毀殆盡。或許是 Dangerfield的『偉大』發明並不如他想得那麼高明吧？

我和 Alexis 商量，決定把神石交給女牧師 Deacon Hawke保存。神石一到了女牧師手裡，立刻泛出耀眼的光芒。女牧師對我們說：「這塊神石是很久以前，高度文明的火星人所發明，他們留下神石，卻不知道人類的貪婪、野心和仇恨會把神石用在毀滅性的事情上。我想：目前這塊神石並不適合由人類所擁有。」神石漸漸上升，最後和女牧師一起消失在光芒之中。

我和 Alexis 相對無言。最後 Alexis 說：「那我們現在怎麼辦呢？」我笑著說：「去喝一杯啤酒如何？」「這個主意聽來不錯！」啊哈！一場羅曼史又要開始了。



攻略完結篇

警察故事3

/張以全

第五天

一進門，先看看牆上的佈告欄上有些什麼大新聞？嘿！原來是全警局的女警員，將在今天做定期的心理測驗檢查。我歪頭一想，心理測驗？也好， Morales 的行爲，常常讓我想不透，大概是有什麼毛病吧！看到旁邊有一位同事，過去和他打聲招呼，我說：「嗨！在忙些什麼呢？」他回答說：「我正在嘗試將所有最近發生的命案現場連連看，看看會是什麼樣的圖案。」對！這句話給了我很大的提示，我猜想一定是個五角形的圖形，所有死者的肚子上，都有一個五角形，說不定命案現場也是用五角形的樣子排列出來的。想到這裏，事不宜遲，我馬上坐到電腦前，一開機，編號199145的案件，似乎有新的資料輸入，先看看裡面寫些什麼？（選 Review Case），翻開檔案的另一頁，上面寫著：

油漆檢驗顯示：可能是一部 G.M 的1976年出廠的Sadean上的。

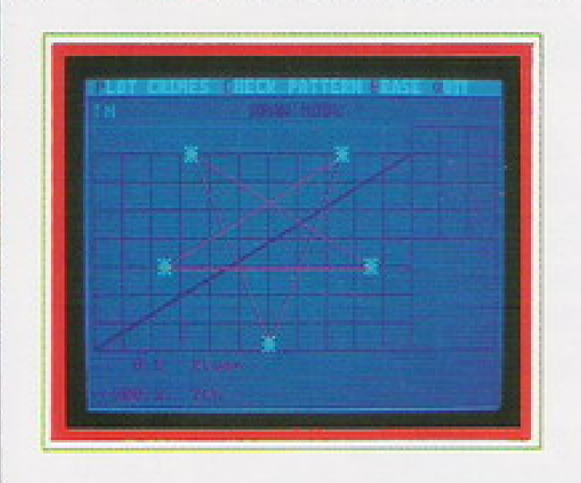
看到這項檢驗報告後，我決定先跳出電腦打通電話給控制中心，我告訴控制中心的人員油漆檢驗報告的結果，再請控制中心發出通告，請所有的巡邏人員、車輛特別注意一部金色的1976年sadean車，當然它也可能改漆別的顏色。同時，我也特別提醒控制中心，請他一定要告訴所有參與的工作人員，那輛車子的主人可能是擁有槍械的危險份子，請大家一定要特別小心。

等確定已經出發佈消息之後，我又再度打開電腦（選擇Tools，再選擇City Map）我預備看看那些命案現場，是否眞的能連成一個五角形。先選Plot Crime，再用＊的符號，在命案現場（四個，包括 Marie 出事現場）標上記號，再選擇 Draw Pattern將四個現場連接起來，最後把可能的位置也點下去，應該在

攻略完結篇

警察故事Ⅲ

Palm街上，在第八街和第九街之間。（參考附圖）果然不出我所料！一個五角形出現我眼前，所



指的位置都是謀殺的現場，那麼這第五個地方，會是我所猜測的地方嗎？光想是沒有用的，所以我決定待會兒去看看就知道了。

走出辦公室，看到佈告欄，對了！想起了 Morales ，基於對同事的關心，我決定先到心理醫生的辦公室詢問一下 Morales 的情況。進去之後，發現裏頭沒有半個人在，但是桌上有一本檔案，拿起來看看好了，哈！太巧了！正是 Morales 的檢查報告，趕緊翻來看看，上面寫著：

1.顯示長期反抗行為

2.對權力人物有不理性的憎恨

3.對個人尊重心極低

4.社會行為不穩定

另外 Morales 有三次在不同的案件中破壞證物的記錄，而警局認為這是一種〞巧合〞，在不確定的情況下，沒有任何的處分行為。

哈！正如我所想的，這個P-at Morales 果然來頭不小，我可要多注意她一點才好。離開辦公室後，我決定到我在電腦上所預測的地方去探個究竟。到地下室去，跳上白色警車，出發了！在車上，我告訴旁邊的 Morales 我所預定前往的地方， Morales 聽了之後告訴我說：「那只是個貧民區及幾家酒吧罷了！」無論如何，反正我都要去看看。

到目的地，我把車子停好，原來這裏是一家叫Old Nuggts的三流酒吧，門口停了一輛破舊的車子，我疑心大起，走近仔細一看，沒有錯，就是1976年出廠的Sadean，再仔細瞧瞧，嗯！車上有一些白色刮痕，可能是另一輛



車子的油漆，於是我走回警車，在後車廂中拿出小刀和塑膠袋，再走到嫌疑車旁，用小刀刮下一些車子的油漆當做證物。這時我突然想到，身上正好有一枚汽車追蹤器，於是我把追蹤器放在車子底下，放好之後，我把工具放回後車廂，便和 Morales 走進酒吧。

進了酒吧之後， Morales 說：「我到後面看看，你查查這裏。」我仔細的觀看每一位在場的客人及老板，沒啥收獲，正當失望之餘，看到一位新進來的打撞球的男子，嘿！這傢伙好眼熟，好像就是電腦中的那個人，我馬上把槍掏了出來，以防萬一，正想慢慢靠近時，〞碰〞的一聲，他突然朝我開了一槍，我馬上開槍還擊，可惜沒有打中，接著他奪門而出，我緊追了上去。（一進入酒吧，等 Morales 走後，用〞眼睛〞先看打撞球的人，再等一會兒，會有另一個人進來，趕快將槍從物品欄中選出來，保持在歹徒的身上，當他走到球桌的另一邊時，先不要開槍，等他先射擊，才能反擊。）

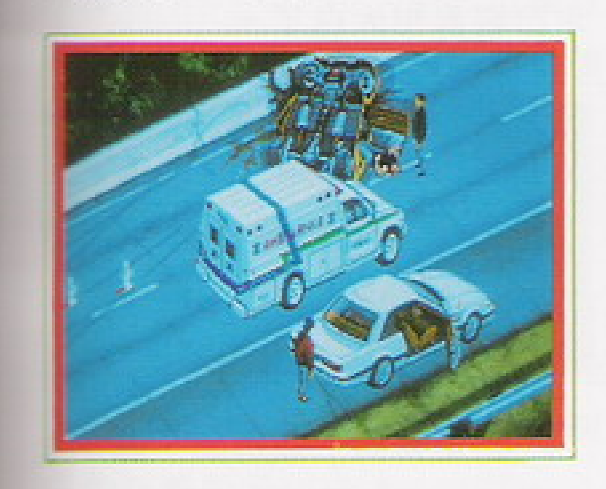
當我衝出酒吧時，只見那痞子開車逃走了，這時 Morales 也跑了出來，我叫她趕快上車，上車後，響起警笛，啓動車子時，我突然想到，不是已經將追蹤器放在那輛車子上了嗎？打開追蹤器，我慢慢的跟在他的後面，後來他轉往高速公路，但不久卻停了下來，我感到非常奇怪。

上了高速公路之後，到達追蹤器的亮點，發現前面有一輛車出了車禍，整輛車都翻了過來，我下車一看，哈！惡有惡報。我看了一下情況，還是先執行勤務疏導交通為重吧！首先，要先保持車道上的安全，我先把閃光棒放在車道上，以保安全。這時，來了另一位警員，他說他是來指揮交通的，而驗屍官馬上就到了。

我來到屍體旁，想找看看他身上有沒有可以證明身份的證件，但是一無所獲，可是他車子的鑰匙，還插在鑰匙座上，便把它



拿下來。這時驗屍官已經到了，又是我的好友Leon，我去跟他說明事情原委，也順便請他有任何新的發現，一定要通知我。



我拿了鑰匙，走到後車廂，打開一看，乖乖，看來這小子不只涉嫌謀殺，連毒品也都有參一份，我看了一下這些毒品，總共有五包，是古柯鹼，分別用塑膠防水套包好。我準備把它們拿起來時，一位警員走了過來說有事



找我，而 Morales 自告奮勇的告訴我，她會幫我處理這些證物，叫我放心。所以我就跟警員交待一些事情，沒多久，看看沒啥重要的事情，我就和 Morales 先走了。

回到警局， Morales 說她要去保存證物，留下我一個人。回辦公室時，又看到桌上的公文箱有一張紙，拿起來一看，原來是醫院所寫來的：希望我能常常去看 Marie ，這對 Marie 會很有幫助的。一看四下無人，現在正是調查 Morales 的大好時機。拿起從 Morales 那偷複製來的鑰匙打開 Morales 的抽屜，裡頭有張紙條，上面寫著 Morales 櫃子的密碼，接著我小心翼翼把抽屜關上。

接著到地下室，我把油漆的樣本拿到保管處，存入199145的檔案，我希望這樣本和上一次的油漆能做一次比對。

然後我到醫院看我心愛的妻子，看著她無助地躺在病床上，而我卻束手無策，只能給她一個吻……



第六天

一到辦公室，先和組長打聲招呼後，才知道驗屍官Loen有重大的發現，叫我最好過去一趟，而 Morales 還沒看到人影，所以我決定邊等邊看看電腦上有無重大的發現。打開電腦，有新的訊息進來，我一看是編號199145的檔案，咦！？不對啊！在車禍現場我明明發現了五包毒品，可是電腦上卻寫著只有四包。是Morales她在處理這些證物的，不會是她……，趁著她還未來，先搜搜她的抽屜看看，用從 Morales 那偷複製來的鑰匙打開她的抽屜，裡頭有張紙條，上面寫著Morales櫃子的密碼，忙了一陣，沒有毒品的蹤跡，可能在女更衣室的櫃子裏，我小心翼翼把抽屜關上。

到一樓去，看見了清潔工Stump先生，先和他打聲招呼，現



在最重要的事莫過於進入女子更衣室了，但女子更衣室門外卻站著 Stump 先生，算了，先到男更衣室想辦法了好了。

進了男更衣室才發現，廁所換了新的衛生紙，突然有個念頭在我腦中浮現，太頑皮了，但不失爲一個好方法，我把衛生紙拿出來統統塞到馬桶裏去，堵住馬桶，再沖水，水無法流走，自然就會流出來，我趕緊出去叫清潔工 Stump 先生去修理，他當然二話不說，馬上執行他的職責囉！趁著沒人，趕快進入女更衣室，我找到 Morales 的櫃子（左排第一個），用上次在 Morales 抽屜找到的密碼，打開櫃子一看，果然被我料到，一整包的古柯鹼，我用筆記本記下這件事之後，就趕緊離開女更衣室。

走到走廊時，想起 Stump 先生，到男更衣室看看好了，一進去，看到 Stump 先生正在努力的處理我的〞傑作〞，唉可憐的清潔工。回到樓上，組長也在，我趕快跟他報告這件事，他聽了之後說：「對！警局的心理醫師也說，最好小心 Morales 的行爲，我會派人24小時監視她的，你自



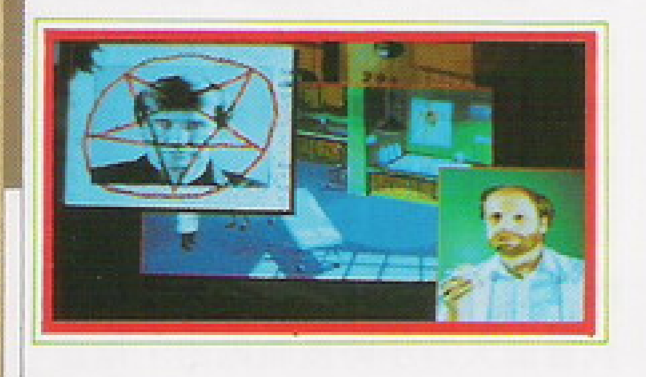
攻略完結篇

警察故事Ⅲ

己最好也小心一些。」聽完這些，我想是該去找驗屍官的時候了。

到地下室，我和 Morales 一到起到驗屍官那兒，到了那裏，Morales 告訴我她不想進去，。一進門，Leon顯然不在，只Leon的〞女朋友〞骷髏頭在家，等一會好了，桌上有一個大信封，拿起來看看，裏面有一本有關宗教的書籍、宗教的戒指，還有Marie的項鍊，我相信這就是Leon要給我的東西，Leon還是沒有回來，我決定四處看看，看到那些停屍櫃，我想裏面可能會有什麼我認得的人在裡頭。好奇心大發的我，打開了最亮的那一個櫃子，在我眼前出現了一雙腳，上面的牌子寫著「 Steven Rocklin 。Sunny Bonds ！又被我抓到偷看我的東西了吧！Leon留」傷腦筋，這傢伙還眞會開玩笑。

這時門突然打開了，原來是Leon，手上還拿著漢堡。「看來你已經找到我要給你的東西了，還有，那具屍體的確是Steve Rocklin沒錯，我們找到了確切的證據證明了他的身份，另外，這裏還有樣東西很有趣，給你。」我拿來一看，全部都是我的剪報，可怕的是，還在我英俊的照片上畫上一個五角形的標誌！他還



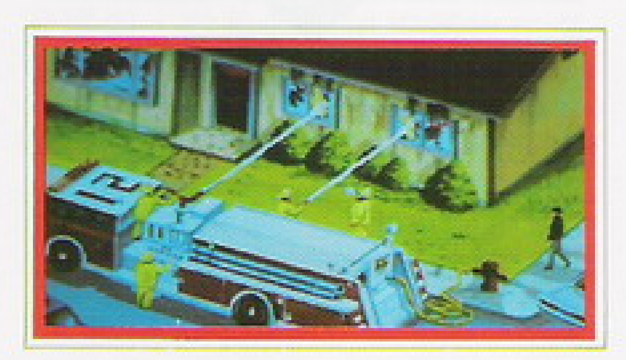
說：「地址在 500W Peach 。」說罷，我也該走了。

一上車，我先到醫院去看Marie，當我看到沈睡中的 Marie，我的心已不再像以前那樣紛亂，當我把項鍊給她掛上時，她竟然醒了過來，我實在是太高興了



！我溫柔地在她臉上吻了一下，跟她說了幾句話後就離開醫院了。

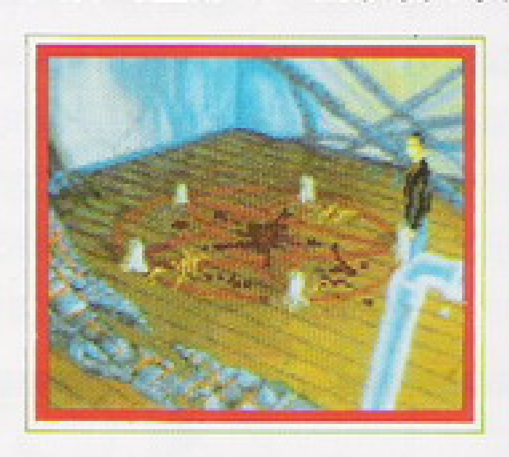
一上車，就聽到無線電呼叫「在 500W Peach 街發生大火，請所有附近單位，前往支援。」咦？奇怪，這不是Leon告訴我的地址，大事不妙！於是趕忙驅車前往現場。到了現場，正看到一隊消防人員在忙著救火，Morales去維持秩序，隊員很忙，我決



定先把車後的工具拿出來，一會兒火滅了之後，找到消防隊隊長時，我詢問了原因，而隊長告訴我說：「很可能是蓄意縱火，你可以先去現場調查看看。」於是我走了進去，先來到客廳，大火把東西都已燒得差不多了，但是，在地上的一個殘骸底下，我發現了一個東西，撿起來一看，Michel 和Jessie Bains ，Jessie Bains 居然還有個弟弟！看來已經眞相大白了。



我走到另一個房間，嘿！地上畫了一個五芒星，地板上面有一大灘的血跡和一些頭髮！眞噁



心，於是刮一些樣本，拿回去做檢驗分析。看來Michel Bains 信的是可怕的邪教，眞令人毛骨悚然！

回到車上， Morales 說要到Palms Mall打個電話。到了那裏，我下車一看，旁邊是一家叫美國陸軍的招待所（Army），我想到，照片上那兩兄弟所穿的不就是軍服嗎？進去看看，說不定會有幫助。進去之後，有位軍官嘰哩呱啦地說了一大堆美國陸軍種種的好處，想說服我，讓我轉



業，我趕快表明身份，並拿出照片給他看並說：「這是Michel Bains ，曾在軍中待過，我想知

道他的一切資料，你能給我嗎？」

「Michel　Bains 是吧！你稍等一下……」一下子那位軍官馬上就將資料給我了，我稍爲瀏覽了一下，上面寫著：Michel　Bains　，傑出的軍人，直到他唯一的弟弟（Jessie　Bains），被一位警員所槍殺，此後變得有暴力傾向，曾攻擊兩名弟兄，而後每況愈下，與社會不容，是個宗教狂熱份子……。

我把資料收起來，回到車上，因爲沒有其它的事，我就回到警局了。到警局，我想把這些資料拿去給Alimes醫生看（心理醫生）比較有用，所以，就拿著資料去請教他，Alimes醫生研究了一下說：「很有趣，看來你是和一位很頑强的犯人在纏鬥，要千萬小心，他是個精神分裂的病人。」



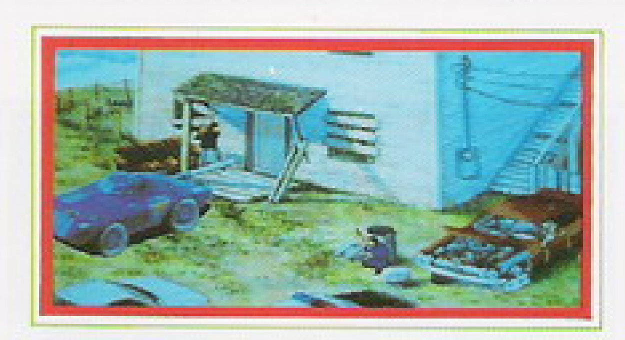
走出辦公室，我又拿起照片一看，雖然不好看，但是上面卻有一些重要線索－－門柱上寫著”522W　alm”，一個字被遮住了，不過我想應該是Palm，於是我很快的開車到那個地點去，看看是不是 Michel　Bains 的藏身處。

到了那裏，大門深鎖，而且大門是用鐵做的，我敲了敲門，沒有人回應，但是裏面好像有人，連窗子都有鐵欄杆。看來，如果要進入，可能要申請一張搜索票才行（從樓梯上去？當然可以，但後果我可不知道喔！）

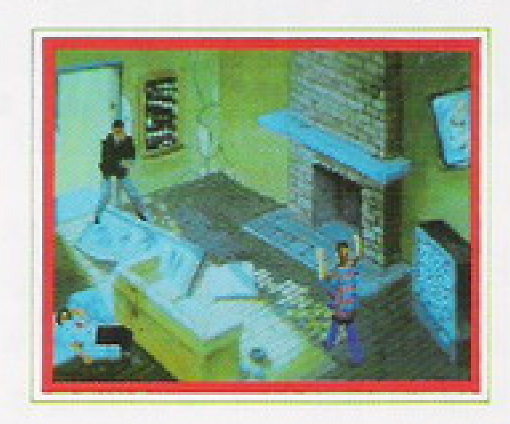
我開車到 Lytton　Court（搜索票要法官開立才行），直往法官辦公室走去，見到法官直接說明我的來意，但法官卻告訴我說：「搜索票不是說給就給的，你要拿出證據來才行啊！」我將剪報給他看，並說出這些日子我所查獲的線索讓他知道，再拿出照片給他看後，他才肯相信我對這件案子所下的苦心，而願意開一張搜索票給我。

拿到了搜索票之後，我直奔廢屋，Morales 說她到後面去，我又敲了敲門，很明顯的有人在窗口旁晃了晃，但卻不願意開門。這讓我十分氣憤，我先回警局，把身上的一些證物拿到證物保管室存下來，再到法院和法官談談，請他給我一個法院命令，如此我就可以强制進入民宅了。

拿到了法院的命令之後，我直往廢棄的房屋去，到了那裏，現場已有一隊的人員待命，我走到門旁，拿出我的點44自動手槍（用〞槍〞在 Sunny 身上按一下），然後，我向裝甲車說：「好了，你可以將大門撞開了。」隨



即，大門在裝甲車的力道下，應聲而倒，到了最後關頭，我異常的冷靜，進屋前，檢查門的兩邊，確定沒有人之後，才慢慢走了進去，沒多久，突然一個身影從沙發後冒了出來，在我還沒有反應過來時，他已經開槍了，幸好我福大命大，沒事。二話不說，馬上還擊，一槍將他擊斃，接著，我看到一個身影在移動，我大喝一聲：「不准動！」。走出來的是 Michel　Bains，他說：「



不要開槍，我投降！」我走到他的背後，用手拷將他拷起來，不久，一位警官走了進來，我把Michel　Bains 交給他，這時，心中像放下了一顆大石頭，覺得前所未有的輕鬆。

這房子裏沒有毒品之類的東西，感到很奇怪，四處搜搜，等搜到沙發時，發現沙發上的椅墊是新的，我把它翻起來，下面有一個搖控器，我按按鈕，沒啥功用！但是當我按到”8”時，居然壁爐出現了一道暗門！

我小心的走進去，看到一個桌子上都是一些製造古柯鹼的工具，四下搜搜後，也沒發現到其他可疑之處，就準備出去了，等走到樓梯口時，突然一個人冒了出來朝我開槍，我趕緊回身一槍把他斃了，眞是好險。Morales 走了進來，只見她走向死者，她突然撿起地上的槍對著我，在千



鈞一髮之際，一位監視她的警員衝進來把她幹掉了，此時我心中只有一股莫名的悵然……

回到醫院，Marie 已可以開口說話了，她還告訴我一個天大的好消息：她已經懷孕了！我要當爸爸囉！！

銀河飛將 II：特別任務 1

駐守在Kilrath：三邊境星球之一 N'Tanya 負責援助當地反抗軍的 Gettysbug 號巡洋艦發生聯邦前所未有的叛變事件，該艦並逃出星系失去蹤影，據目前所得資料顯示，叛變事件起於 Gettysburg 艦長 Cain 准將下令戰鬥人員對帝國從N-'Tanya逃出的皇室難民船開火，艦上人員拒絕對無武裝船隻開火，引發這次的事件，當時該艦的另一項任務是測試聯邦最新的 Crossbow YA-18A 原



型重轟炸機，也就是說這些叛變者擁有目前聯邦最燙手的新武器，因而也使目前的情況更加複雜，聯邦當局正全力搜尋該艦中，請各船艦提高警覺……。

任務 1：

Concordia自從摧毀K'Fithrak Mang 指揮部後移防Pembroke星系，該星系爲自Vega星區進入E-njgma 星區之要道， Kilrathi 如



能攻下此一星系必能阻止聯邦軍隊接收 Enigma 星區的速度，因此極可能在此集結剩餘軍力作一反撲，Concordia也加緊對該區域之巡邏。

座機： P-640 Super Ferret
僚機： Stingray
Nav 1：3 架 Sartha
Nav 2：2 架 Sartha
Nav 3：4 架 Strakha，1 架 Ka-mekh

任務 2：

艦上的通訊官 Edmond 少校發現 Kilrathi 的通訊量激增，有可能是傳送跳躍座標，因而派你前去巡邏各導航點。

座機： P-64 D Super Ferret
僚機： Stingray
Nav 1：2 架 Drakhri
Nav 2：1 架 Grikath ，2 架 F-ralthrd

任務 3：

kilrathi攻擊艦隊向Pembrake太空站出發，你負責摧毀 Fralth-ra的護航機，母艦則會料理Fral-thra 。



座機： Sabre
僚機： Stingray
Concordia：4 架 Gothri，2 架 Fral-thra
Pembroke station：3 架 Grikat-h

任務備註：

母艦附近的兩架 Fralthra 通常還是得靠你自己來才行，母艦雖然有一門 Phasetrasmit Cannon 及六門 Antimatter Gun，但前者不常發射，後者發射時像開花一樣向六個方向射出通常只能中一發毫無威力可言。要小心 Pe-mbroke Station前的空雷陣，它是很要命的！最好能繞道過去。



Gothri 檔案：

該機似乎是以 Grikath 爲藍圖的改良型戰機，擁有更佳的纏鬥能力，同時也擁有炮塔及更厚的裝甲，不過在正面交戰時的俯仰速率仍不夠快速，很容易被連續擊中是一大缺點。

機炮：兩門 Particle gun 加上兩門 Massdriver
飛彈配置：約 5 枚
裝甲厚度：不詳
炮塔：1

發文者：泰蘭聯邦最高指揮部
受文者：第14艦隊司令 Geoffrey Tolwyn上將繼科學研究船 T-siolkovsk 號在Rigel星系失蹤後，我們該星系又有數艘民間商船失去通訊，更糟的是我們在Rigel星系的補給站也毫無消息，根據現有資料判斷，它們極可能遭到G-

攻略心得篇

/Lucifer

ettyburg 號巡洋艦的攻擊；Concordia 須擱置一切例行勤務，即刻前往Rigel星系做必要的處置。

任務 4：

Concordia要跳躍入Rigel星系，你負責清除途中的一切障礙。

座機：Broadsword
僚機：無
空雷陣中：3 架 Jalkehi
Nav 1：4 架 Ferret

任務備註：

在空雷陣中的戰鬥須非常小心，以 Broadsword的裝甲厚度來說也只要兩枚空雷就能穿透。在跳躍入Rigel星系後航至Nav 1後需以手動再把導航點設定回跳躍點才行。

任務 5：

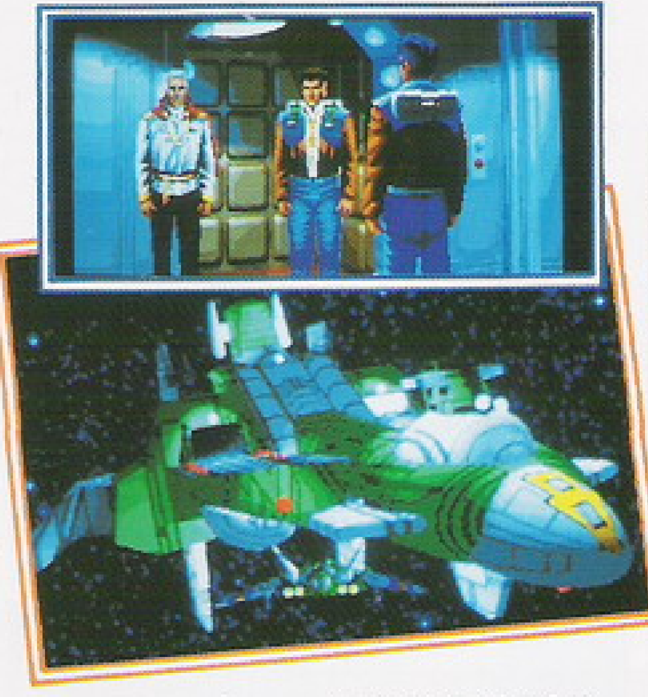
截收到 Kilrathi 的求救訊號但不知真假，你前往察看，你機上的特殊裝置會在你航至各導航點時設法與 Gettysburg 號取得聯繫。

座機：Epee
僚機：無〔與你同行另兩艘 Epee 你無法指揮〕
Nav 1：3 架 Ferret
Distress Signal：6 架 Epee
回Concordia的隕石區：2 架 Epee

任務備註：

另外兩艘Epee在打自己人時很強，所以你每次作戰時都得多加兩架敵機的數目，這個任務相當困難，尤其要小心隕石區中的戰鬥。

任務 6：



Gettysburg 上的人員收到 T-olwyn 的通訊而要求談判，但這些叛變者分成了兩派，因此另一派一定會全力阻止你們和他會合，一場惡戰是可以預期的。

Nav 1：2 架 Epee
Nav 2：4 架 Ferret
Nav 4：4 架 Epee

任務 7：

Gettyburg 的人員攻佔補給站原先只是爲了獲得補給，但R-ansom 上校所屬的中隊因爲有一名俘虜欲逃跑，而屠殺了補給站所有人員，兩派人馬因此起了衝突，所有反對 Ransom 上校的人員全部回到 Gettysburg 號，而補給站也成了激進派的大本營。上級的命令是運補站的人員已被列爲棘手人物，你只能設法說服G-ettyburg 號回來，如果失敗的話，不惜將它擊沈，避免它和補給站聯合，造成無法解決的情況。

Nav 1：5 架 Ferret
Nav 2：4 架 Epee

任務 8：

不知情的聯邦運輸艦向補給站開去，Gettysburg 的人員爲了避免再有無辜者犧牲，同意和你一起去攻擊補給站。

座機：Crossbon
僚機：無〔同行的另外兩架也無法指揮〕
Jump Point：2 架 Epee
Pirate Base：6 架 Epee，1 架 S-upply depot

Crossbow 檔案：

改良了實戰中駕駛員駕駛 B-roadsward 時常會遭遇的問題；加强正面機炮的火力以彌補速度的不足，刪除了大而無當的兩側炮塔，增加了速度，更增加了戰場上的存活率。機炮最好能在很近距離發射，以免浪費能源。

武裝：3 架 Mass driver、2 架 N-eutron gun、3 枚敵我識別飛彈 4 枚魚雷
最高速度：370kps
巡航速度：200kps
護甲強度：約同於 Broadsward

任務 9：

護送 Bonnie Heather 前往 Olympus 太空站加入Special Operation Division 。

座機：Crossbow
僚機：無
Jump Point：3 架 Drakhri
Jump Entry：4 架 Strakha，1 架 Dorkathi
前往 Olympus 太空站途中：2 架 Sartha

任務備註：

Bonnie Heather 這次又再度以不死之身出現，四枚魚雷加上 Origin 的測試密碼，仍然不動如山，小心別讓電腦當機了！

任務10：

補給 N'Tanya 的運輸船前去與 Ralatha 會合，途中需要保護，你接下了這個任務。

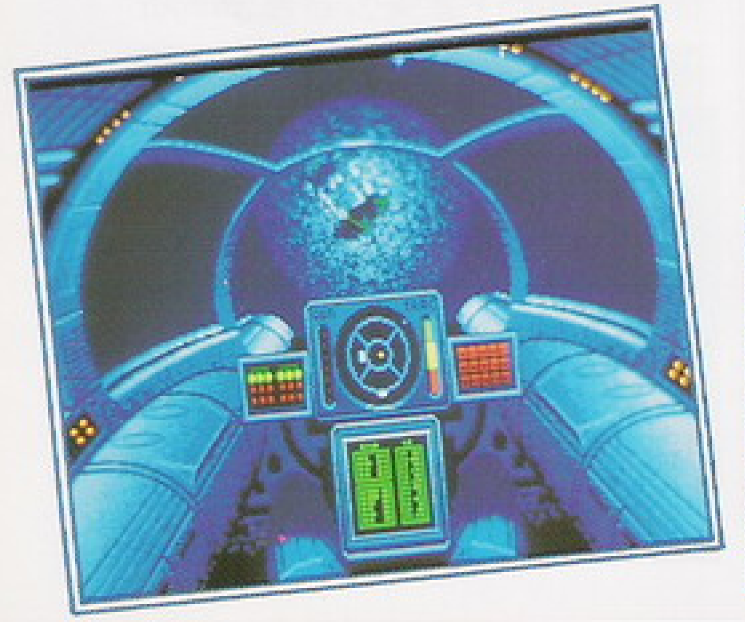
座機：Crossbow
僚機：無
Nav 1：3 架 Jalkehi
Jump point 途中：2 架 Grikath.
Jump Point：2 架 Kamekh
Nav 2：5 架 Drakhri

任務備註：

跳躍點的兩艘 Kamekh「眞的」有很多很多飛彈，在到跳躍點前如果護盾不滿，最好先充滿了再去，因爲駕的是 Crossbow，在開到射程內以前至少得挨上三、四顆飛彈，中途也別掉頭，否則恐怕就回不來了。飛過 Kamekh 之後繼續利用炮塔開火。

任務11：

Hobbes從地面帶來一些新手，你得教導他們如何在戰鬥中生存，將來這些人會帶領反抗軍作戰，因此他們的生命可比打下任何敵機重要多了。



座機：Sabre
僚機：Hobbes
Nav 2：4 架 Sartha，1 架 Kamekh
Nav 3：4 架 Jalkehi

任務12：

根據情報顯示，Kilrathi 情報部隊會在星系邊緣施放一個資料彈艙通知佈署他們的攻擊計劃，Paladin計劃將其替換，讓部隊照著我們的計劃進攻，同時要確定情報部隊不留活口。

座機：Sabre
僚機：Hobbes
Nav 1：4 架 Drakhri
Data Capsule：2 架 Grikath
〔小心空雷陣！〕
Nav 3：4 架 Drakhri

任務13：

令人意外的，Kilrathi 只派出了一支小型的攻擊艦隊照計劃進攻，你負責摧毀它們。

座機：Crossbow
僚機：Hobbes
至攻擊艦隊途中：3 架 Drakhri
Strike Fleet：4 架 Drakhri，2 架 Fralthra

任務備註：

兩艘 Fralthra 需儘快摧毀，以免它們跳出星系，不過讓它們跳出去也別懊惱，對大局毫無影響，只不過戰績少了兩架而已。

任務14：

通訊官 Edmond 少校發現那並不是眞正的攻擊艦隊，眞正的攻擊艦隊是擁有五艘 Fralthra 的大艦隊，Paladin爲了追蹤這艦隊冒死進入 Sharm 星系，你得前去跟他會合。



座機：Crossbow
僚機：Hobbes
Olympus：1 架 Grikath，1 架 Fralthra
Jump Entry：4 架 Jalkehi
Bonnie Heather：2 架 Jalkehi

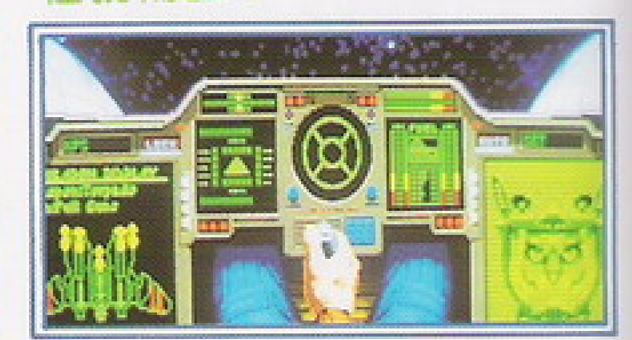
任務15：

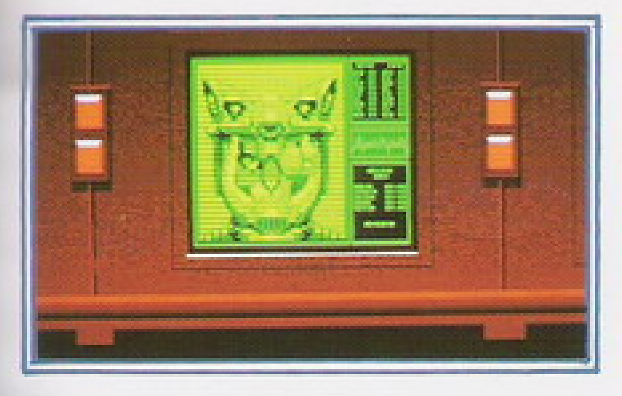
幸運逃過Khasra追殺的 Thrakhath 王子被地球人救了起來，Khasra又帶了一中隊的戰機來要人，你正要出發迎擊，Thrakhath趁艦上電力中斷的時候奪了一架 Crossbow 逃走，你得設法截下它並與 Khasra作戰。



座機：Crossbow
僚機：無
Jump Point：6 架 Gothri
〔包括 Khasra〕

任務備註：





六架 Gothri 可不是好對付的，幸好它們是一架一架的來打你， Thrakhath 跳躍走後才會一起攻擊你，假設你能以「合法」的手段在 Thrakhath 逃走前碰上它，也先別高興，不管你用什麼武器打它，它連護甲都不少一點。還是讓劇情照計劃發展下去吧！

任務16：

自 Olympus 太空站出發摧毀攻擊艦隊，如果失敗 Ghorah Khar 就要遭到……。

座機： Sabre
僚機：Hobbes
Bear ： 2 架 Sartha
Task Force ： 4 架 Gothri 2 架 Fralthra

任務備註：

雖然總共有四架 Sabre 一起攻擊，但這個任務仍是前所未有的困難，難不是難在 4 架 Gothri，而是難在 2 架 Fralthra 會像戰鬥機一樣的追著你打，四門 Antimatter gun 可不是 Sabre 能承受得起的；在這裡提供一個資料 Fralthra 當你進入它的射程後每隔50～60秒就開一次炮，而魚雷在 12000m 之外瞄準須 1 分29秒左右，在這中間 Fralthra 還會不斷逼近，不論你是在 Fralthra 的那個方向它都有辦法靠近，要不了30秒你就進入它的射程，魚雷還沒瞄準就得挨打，頗有作弊的嫌疑。各位落難英雄可以試試下面這個方法，首先以飛彈鎖定目標（不是魚雷），這樣你可以開到 14000m 左右而不致失去鎖定，停陣切換武器為魚雷，瞄準完畢後開後燃器往前衝，途中儘量閃避，到目標區再發射魚雷，如法炮製 4 次；如果真的不行，請看下個任務吧！



任務17：

Kilrathi 的艦隊在Ghorah Khar上空進行軌道轟炸，但目前它們脫離了軌道排成攻擊隊型準備迎接 Concoroa的到來，你必須摧毀其中的一艘 Fralthra 避免 Cancordia 被四面包圍。

座機： Sabre
僚機：Hobbes
Task Force ： 9 架 Gothri 1 架 Fralthra

任務備註：

任務16、17都可通往結局，但任務17簡單多了，雖有 9 架 Gothri，那是分 5 架、 4 架出現的，而不是一次全出現，如果你拿任務16沒輒，試試這個吧！

Special Operations 1 就在成功的拯救 Ghorah Khar表面的勝利下結束了，但 Thrakhath 利用調虎離山計在六個小時內閃電攻下了 Deneb 星區的指揮中心，很快地 Deneb 星區就會完全落入 Kilrathi 手中， Thrakhath 準備在此設下陷阱，以人類的鮮血來裝飾帝國的光榮，Special Operations 2 勢必更加危險，讓我們一起拭目以待吧！





附錄

經過長久與 Kilrathi 的作戰，累積了大量與 Kilrathi 戰鬥機纏鬥的資料，經過聯邦資料分析部門進行分析的結果，發現 kilrathi飛行員在面對某種情況下有採取某些固定行動的偏執性，本來這份資料正在由情報處的心理部門探究原因，但因為戰況日益吃緊，指揮部決定在研究未完成前先行公佈這份分析報告，幫助聯邦飛行員掌握情況。該份報告受限於資料數量的關係，分析結果無法肯定的告訴你敵人一定會採取的行動，只知道可能性的百分比是多少，報告書的形式則是由一名叫做Ken Demarest 的聯邦研究員所設計出來的，將戰鬥時會遭遇到的情況分為 9 種，在機身受損程度不同時各有不同的反應，在這裡感謝他的努力，相信聯邦應該會對他有所表揚才對。（註：本報告完成時 Gothri 尚未有對戰紀錄，因此 Gothri 的資料付之闕如，有待未來研究補正。）

Wing Commander I and II : The Ultimate Strategy Gu



Sartha 輕型戰鬥機

敵機接近

毫無損害－70%嘗試追尾，30%隨機攻擊行動
中度受損－80%嘗試追尾，20%隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機緩慢移動

毫無損害－80%猛烈攻擊，20%保持距離
中度受損－50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機於遠距離出現

毫無損害－ 100 %攔劫敵機
中度受損－ 100 %攔劫敵機
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機追尾

毫無損害－90%向左轉，10%隨機防禦措施
中度受損－90%向左轉，10%隨機防禦措施
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

正面遭遇

毫無損害－50%隨機防禦措施，50%隨機攻擊行動
中度受損－80%隨機防禦措施，20%隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

於敵機後方

毫無損害－ 100 %隨機攻擊行動
中度受損－ 100 %隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %隨機攻擊行動

飛彈來襲

毫無損害－ 100 %隨機防禦措施
中度受損－20%向左轉，80%隨機防禦措施
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

被炮火擊中

毫無損害－ 100 %隨機防禦措施
中度受損－25%向左轉，75%隨機防禦措施
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機摧毀

毫無損害－ 100 %轉向離開
中度受損－ 100 %轉向離開
嚴重受損－ 100 %轉向離開



Drakhri　中型戰機

敵機接近

毫無損害－40%嘗試追尾，60%隨機攻擊行動
中度受損－70%嘗試追尾，30%隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機緩慢移動

毫無損害－80%猛烈攻擊，20%保持距離
中度受損－50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機於遠距離出現

毫無損害－ 100 %攔劫敵機
中度受損－ 100 %攔劫敵機
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機追尾

毫無損害－50%向左轉，50%隨機防禦措施
中度受損－50%向左轉，50%隨機防禦措施
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

正面遭遇

毫無損害－70%隨機防禦措施，30%隨機攻擊行動
中度受損－60%隨機防禦措施，40%隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

於敵機後方

毫無損害－ 100 %隨機攻擊行動
中度受損－ 100 %隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %隨機攻擊行動

飛彈來襲

毫無損害－ 100 %隨機防禦措施
中度受損－20%向左轉，80%隨機防禦措施
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

被炮火擊中

毫無損害－50%蛇行，50%隨機防禦措施
中度受損－ 100 %隨機防禦措施
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機摧毀

毫無損害－ 100 %轉向離開
中度受損－ 100 %轉向離開
嚴重受損－ 100 %轉向離開



Jalkehi重型戰鬥機

敵機接近

毫無損害－40%嘗試追尾，60%隨機攻擊行動
中度受損－40%嘗試追尾，60%隨機攻擊行動
嚴重受損－ 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機緩慢移動

毫無損害－ 100 %停止同時攻擊
中度受損－ 100 %停止同時攻擊

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機於遠距離出現

毫無損害— 100 %攔劫敵機
中度受損— 100 %攔劫敵機
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機追尾

毫無損害—90%向左轉，10%隨機防禦措施
中度受損—90%向左轉，10%隨機防禦措施
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

正面遭遇

毫無損害— 100 %猛烈攻擊
中度受損— 100 %猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

於敵機後方

毫無損害— 100 %隨機攻擊行動
中度受損— 100 %隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %隨機攻擊行動

飛彈來襲

毫無損害— 100 %隨機防禦措施
中度受損— 100 %隨機防禦措施
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

被炮火擊中

毫無損害—10%轉身盤旋，90%隨機防禦措施
中度受損— 100 %隨機防禦措施
嚴重受損— 100 %隨機防禦措施

敵機摧毀

毫無損害— 100 %轉向離開
中度受損— 100 %轉向離開
嚴重受損— 100 %轉向離開



Grikath 重型戰機

敵機接近

毫無損害—80%嘗試追尾，20%隨機攻擊行動
中度受損—80%嘗試追尾，20%隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機緩慢移動

毫無損害—80%猛烈攻擊，20%保持距離
中度受損—50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機於遠距離出現

毫無損害— 100 %攔劫敵機
中度受損— 100 %攔劫敵機
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機追尾

毫無損害—60%向左轉，40%隨機攻擊行動
中度受損—60%向左轉，40%隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

正面遭遇

毫無損害—30%隨機防禦措施，70%隨機攻擊行動
中度受損—30%隨機防禦措施，70%隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

於敵機後方

毫無損害— 100 %猛烈攻擊
中度受損— 100 %隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %隨機攻擊行動

飛彈來襲

毫無損害— 100 %隨機防禦措施
中度受損— 100 %隨機防禦措施
嚴重受損— 100 %隨機防禦措施

被炮火擊中

毫無損害—50%猛烈攻擊，50%隨機防禦措施
中度受損— 100 %隨機防禦措施
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機摧毀

毫無損害— 100 %轉向離開
中度受損— 100 %轉向離開
嚴重受損— 100 %轉向離開



Thrakhath 王子

敵機接近

毫無損害—70%嘗試追尾，30%打開後燃器
中度受損—80%嘗試追尾，20%翻滾同時猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %嘗試追尾

敵機緩慢移動

毫無損害—80%轉身開火，20%翻滾同時猛烈攻擊
中度受損— 100 %猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %嘗試追尾

敵機於遠距離出現

毫無損害— 100 %攔劫敵機
中度受損— 100 %攔劫敵機
嚴重受損— 100 %嘗試追尾

敵機追尾

毫無損害—50%猛烈攻擊，50%轉身開火
中度受損—75%轉身開火，25%開啓後燃器
嚴重受損— 100 %打開後燃器

正面遭遇

毫無損害—20%加速衝過，80%翻滾同時猛烈攻擊
中度受損—50%加速衝過，50%翻滾同時猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %翻滾同時猛烈攻擊

於敵機後方

毫無損害—80%追尾攻擊，20%翻滾同時猛烈攻擊
中度受損— 100 %隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %隨機攻擊行動

飛彈來襲

毫無損害—50%猛烈攻擊，50%轉向同時開後燃器
中度受損—50%轉向開火，50%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

被炮火擊中

毫無損害—70%開啓後燃器，30%轉向開火
中度受損—50%轉向開火，50%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機摧毀

毫無損害— 100 %原地觀賞
中度受損— 100 %轉向離開
嚴重受損— 100 %轉向離開



敵機接近

毫無損害—60%嘗試追尾，40%猛烈攻擊
中度受損—60%嘗試追尾，40%猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機緩慢移動

毫無損害—80%猛烈攻擊，20%保持距離
中度受損—50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機於遠距離出現

毫無損害— 100 %攔劫敵機
中度受損— 100 %攔劫敵機
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機追尾

毫無損害—50%鉤形轉，50%隨機防禦措施
中度受損—75%急停，25%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

正面遭遇

毫無損害—60%隨機防禦措施，40%隨機攻擊行動
中度受損—60%隨機防禦措施，40%隨機攻擊行動
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

於敵機後方

毫無損害— 100 %追尾攻擊
中度受損— 100 %追尾攻擊
嚴重受損— 100 %追尾攻擊

飛彈來襲

毫無損害—50%催毀飛彈，50%轉向同時開後燃器
中度受損—50%催毀飛彈，50%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

被炮火擊中

毫無損害—50%開啓後燃器，50%轉向同時開後燃器
中度受損—50%急停，50%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機摧毀

毫無損害— 100 %原地觀賞
中度受損— 100 %轉向離開
嚴重受損— 100 %轉向離開



敵機接近

毫無損害—50%嘗試追尾，50%翻滾同時猛烈攻擊
中度受損—70%嘗試追尾，30%翻滾同時猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機緩慢移動

毫無損害—80%猛烈攻擊，20%保持距離
中度受損—50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機於遠距離出現

毫無損害— 100 %攔劫敵機
中度受損— 100 %攔劫敵機
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

敵機追尾

毫無損害—97%打開後燃器， 3 %嘗試追尾
中度受損—95%轉向同時開後燃器， 5 %嘗試追尾
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

正面遭遇

毫無損害—40%隨機防禦措施，60%翻滾同時猛烈攻擊
中度受損—20%隨機防禦措施，80%翻滾同時猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

於敵機後方

毫無損害—50%追尾攻擊，50%翻滾同時猛烈攻擊
中度受損— 100 %翻滾同時猛烈攻擊
嚴重受損— 100 %追尾攻擊

飛彈來襲

毫無損害—50%鉤形轉，50%轉向同時開後燃器
中度受損—50%開啓後燃器，50%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

被炮火擊中

毫無損害— 100 %迴轉加速再迴轉開火
中度受損—25%打開後燃器，50%轉向同時開後燃器
嚴重受損— 100 %隨機防禦措施

敵機摧毀

毫無損害— 100 %原地觀賞
中度受損— 100 %原地觀賞
嚴重受損— 100 %轉向離開





6 西平劉璋

＊此部份第一件事乃是三請孔明。

＊先和劉備談話，徐庶會離開，便可知臥龍之事。

＊到臥龍之小屋（馬良之小屋左邊）。

＊得知孔明至桑樓村，利用神行之符回到徐州，再到桑樓村崔州平的住所。

＊得知孔明回到家，再用神行之符至南陽。





／Game Boys

＊到孔明之小屋拜訪，得知其又出門。

＊回南陽城和劉備談話。

＊再訪孔明，得知其在睡覺，不再吵醒他，他便會到荆州找劉備。

＊回到桂陽找劉備談話，再和孔明談話，他便會加入隊伍。

＊由零陵城向南行會再遇到呂布（最後一次）。

＊落鳳坡之山寨有劉濆、張任、鄧賢。

＊接下來是大行軍，守護之煙多買一些。

＊涪水城前之山寨和涪水城都極易攻打，進城後要解救劉璋，方法同漢獻帝。





＊洛城中井邊有一支蛇矛，且馬超、馬岱亦會加入。

＊到南方的山洞中找鐵。

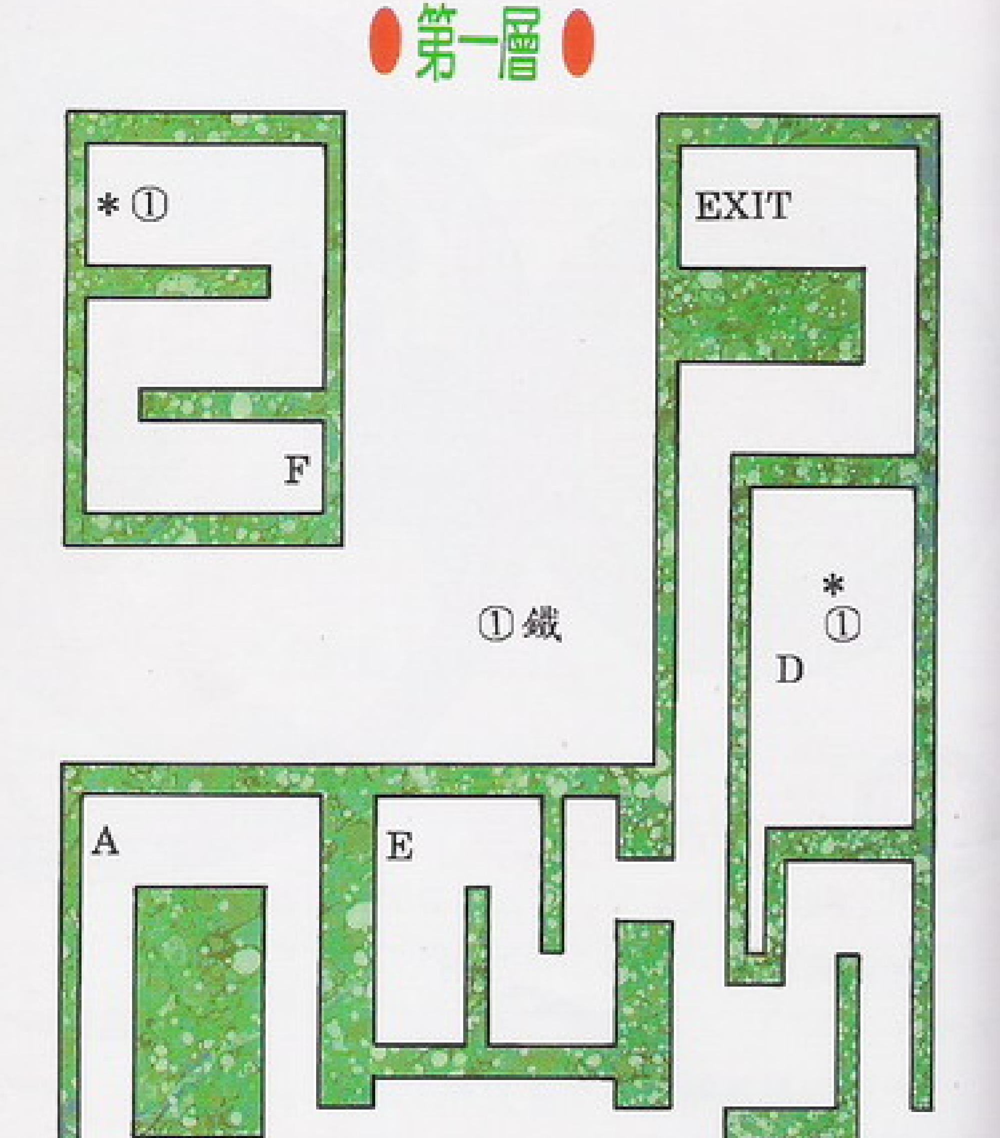
＊攻打錦竹關。

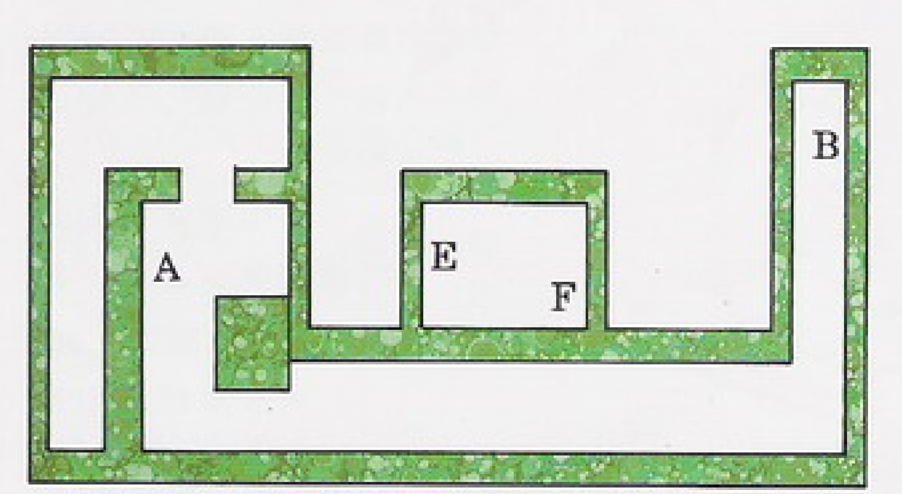
＊攻打成都。

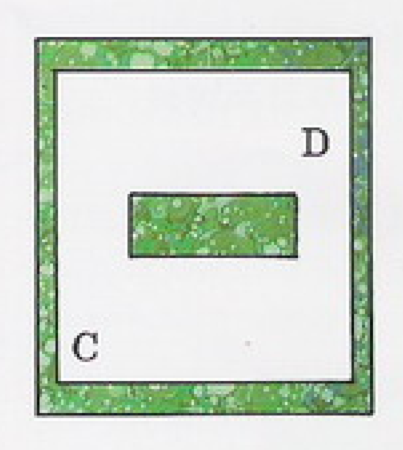
☆此部最重要是請臥龍出山及找尋鐵，守煙之煙最好有30顆左右，並且要隨時補充，保持最大兵力是最重要的。



圖六 第一層

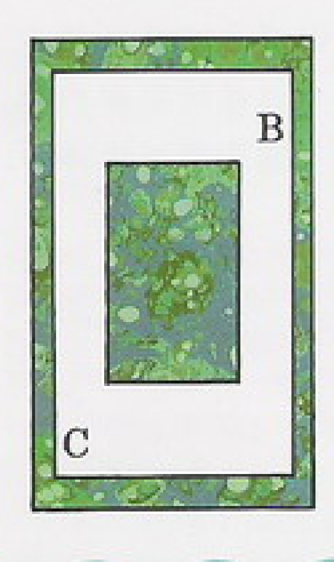








圖六 第三層





東破孫權

＊把鐵拿給鑄劍名人（涪水城之東南方）出門再進去，劍就鑄好了（但被偷走了）。

＊回成都，此時關羽及張飛會離開。

＊到長沙和桂陽找張苞和關興加入。

＊回到成都和劉備談話，得知武陵和零陵被孫權佔領了。

＊收回失去的兩個城，如此三國鼎立便形成。

＊桂陽城南方有一橋，由此橋向南行可達東吳之地。

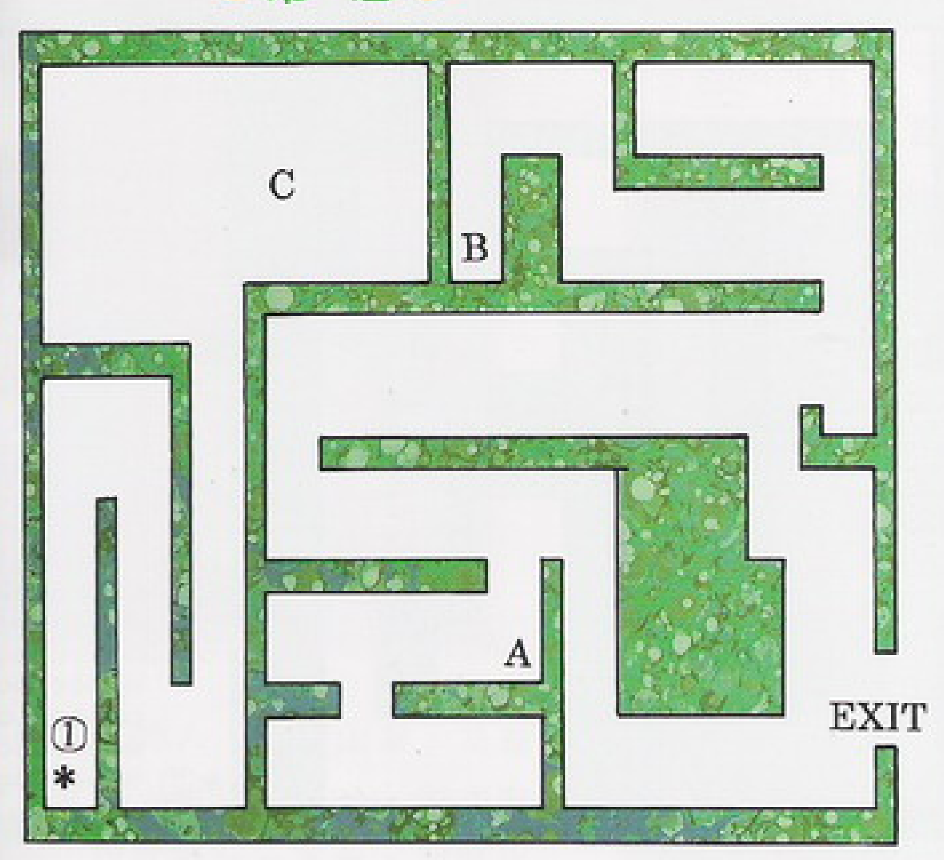
＊到建安城北方之山洞找硝石。

＊攻打建安城，並找到老木樹枝後，到左下方找一老人，把硝石和樹枝交給他，便可打通到南方的道路。

＊首先是會稽寨，有周俞和顧雍，並有鐵鎖矛，而且會遇到呂蒙。

圖七

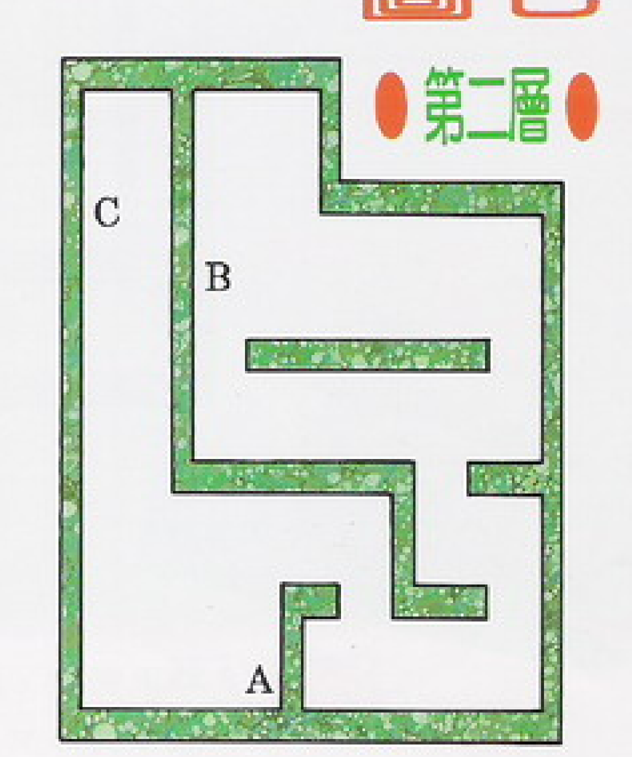
第一層



① 硝石

圖七

第二層



＊多買守護之煙，大行軍到了吳城，城中有一巨矛。

＊前往鄱陽寨，途中有一山洞，內有火神頭盔和金玉盔甲。到了鄱陽寨，會再次遇到呂蒙（鄱陽寨有休息的地方）。

＊晉都城中沒有什麼，但有一人會請你去打海賊。

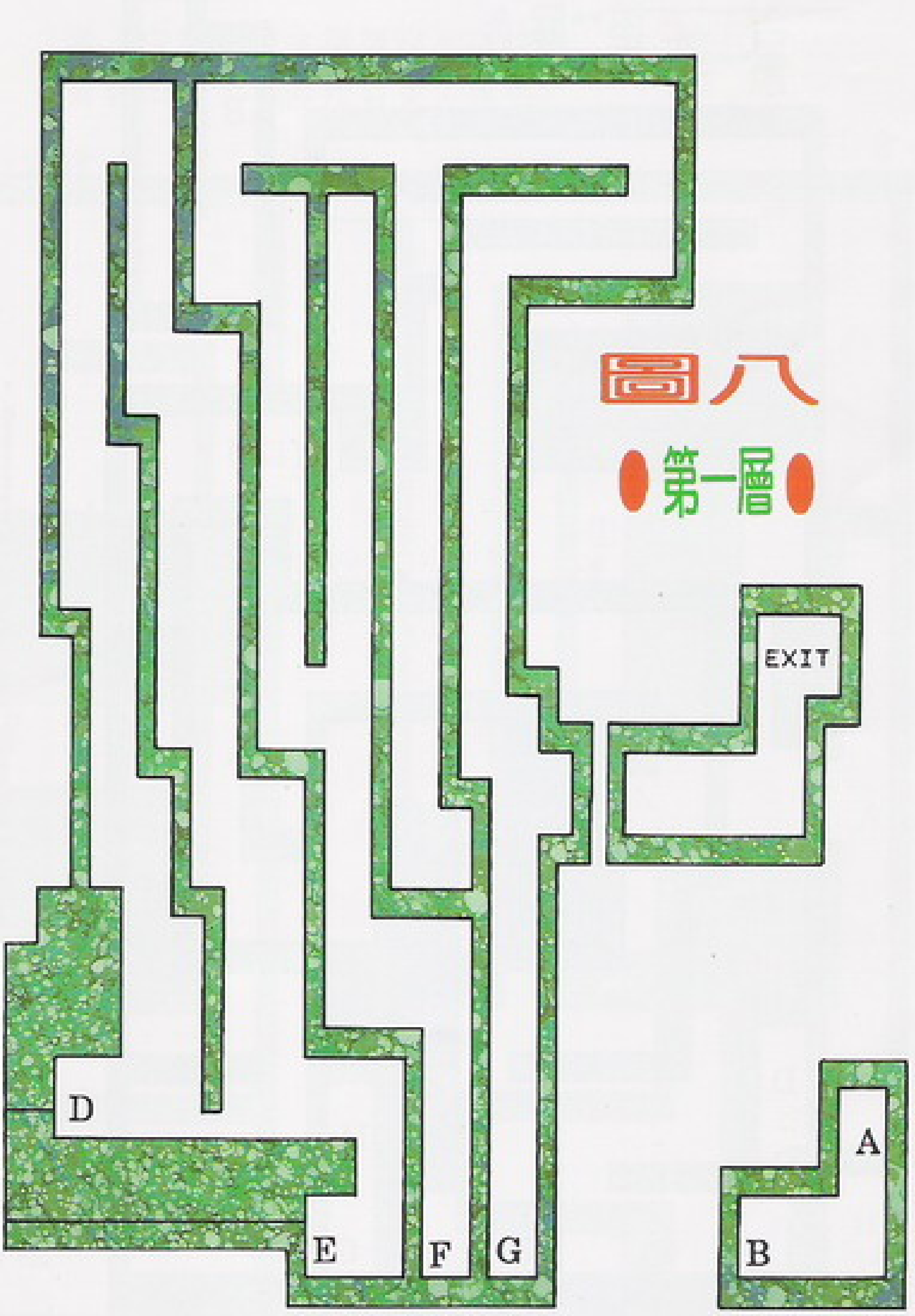
＊到南方小屋打倒海賊，再回晉都，請你去打海賊之人會給你一項武器－－正氣戟，這是最強的武器，而火神頭盔是最強的頭盔，最好都給趙雲，如此一來，東吳只剩下建業城了。

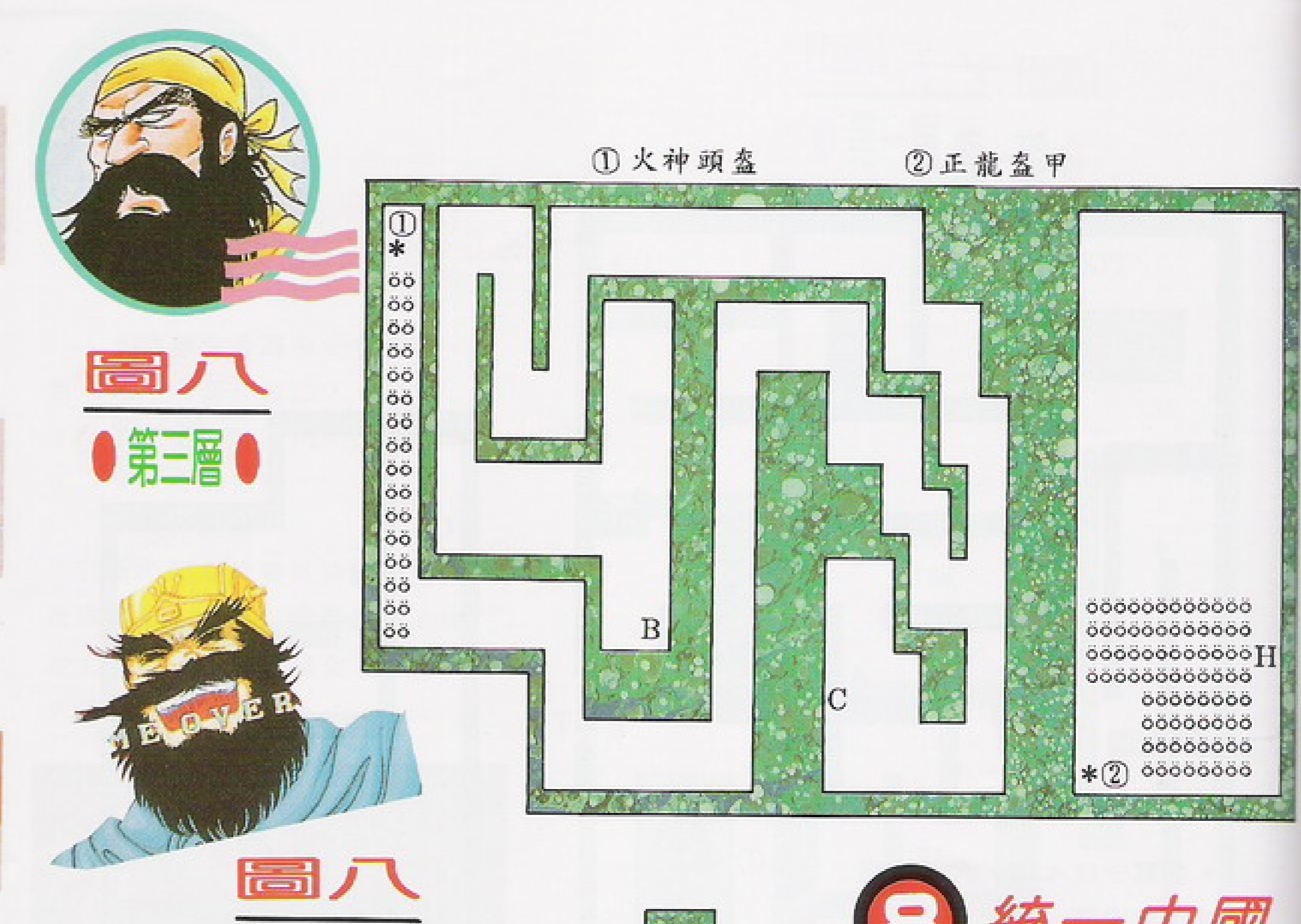


☆此部份最難的是攻打建業。攻打山寨和城時最好都是最大兵力。

圖八

第一層



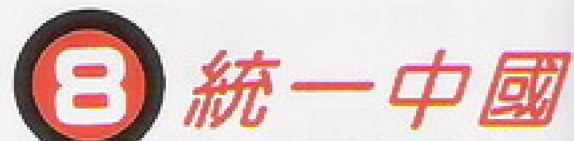


圖八

第二層

①金仙丹

A
B
C
D
E
F
G
H
*①

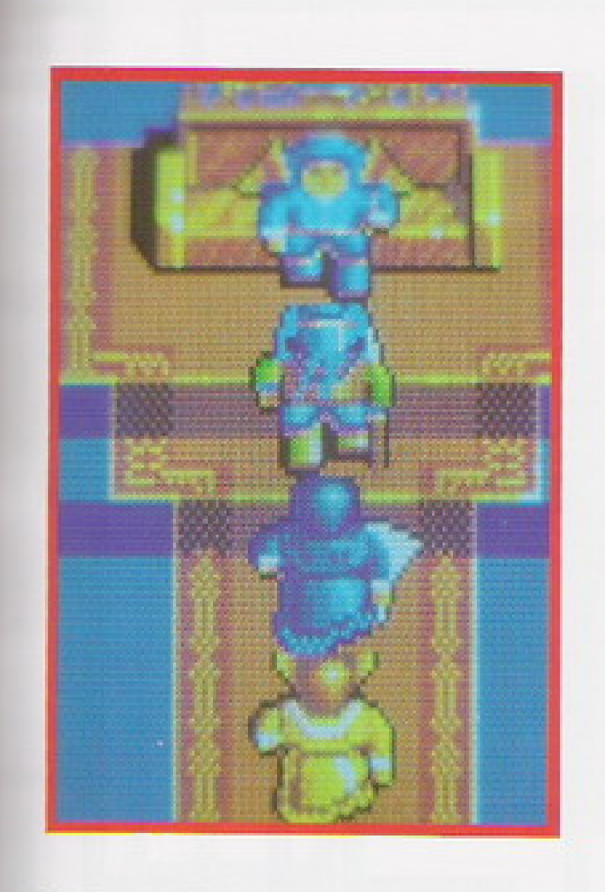


8 統一中國

此部份是最後一部份，所以筆者不再以提示之方式，因爲此部份實在是太難打了。

首先把劉備呼叫過來，他會指示你要統一中國，得到指示後，向東行，便可到廣陵城，這裡







有夏侯家的人（駐守山寨）及張遼、曹真、曹璋、曹昂，城中有最後一個武將——姜維，軍師先別讓他當。

下個目標是合肥寨，此地除了夏侯外，其餘都是曹家的人，把守有曹丕、曹仁、曹昂。

汝南城第一個山寨則由曹休、曹純、曹真把守，下個山寨是夏侯尚、夏侯德、夏侯樹和曹仁。守城的是曹丕、曹璋、曹植、夏侯惇和張遼，若僥倖你打勝的

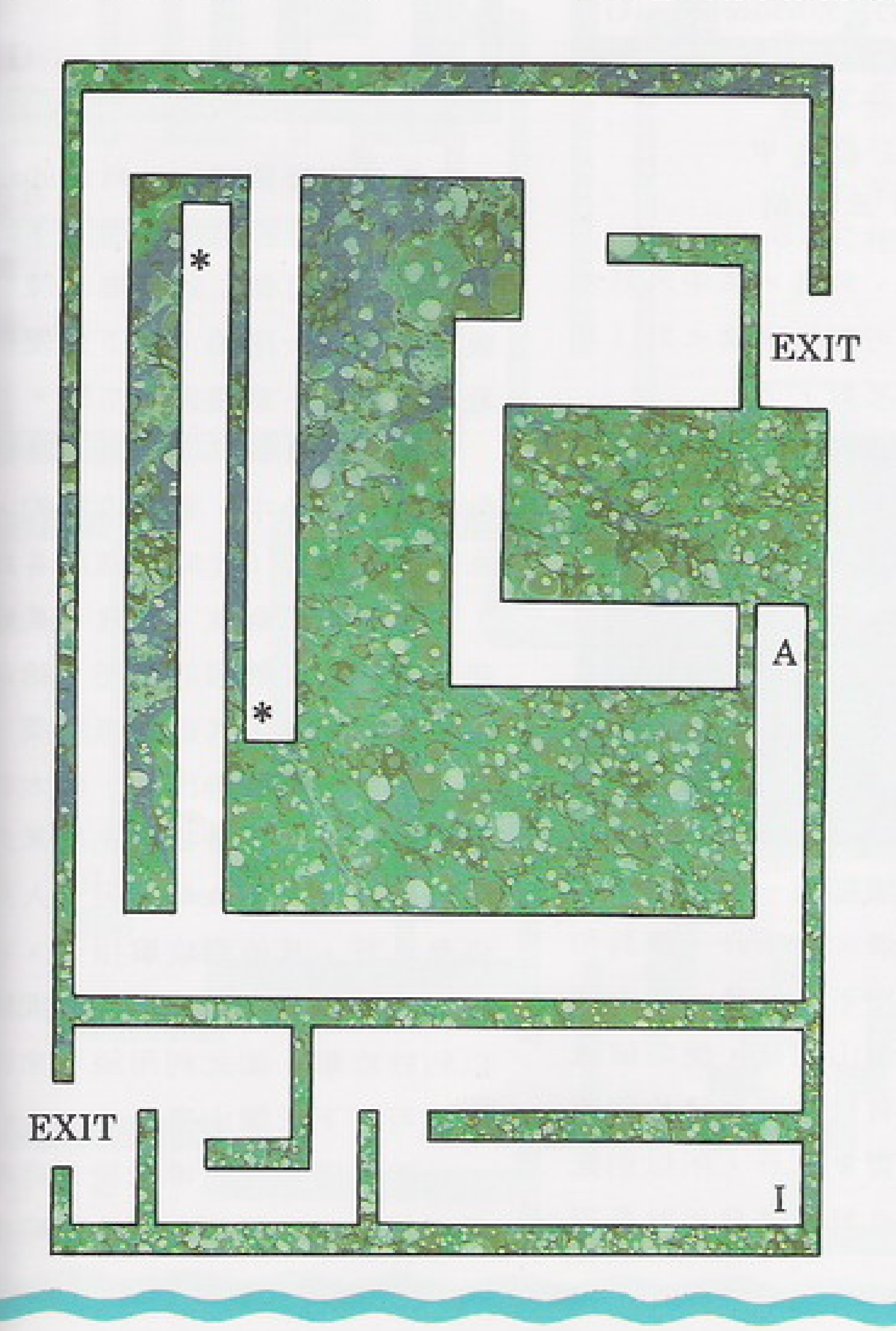


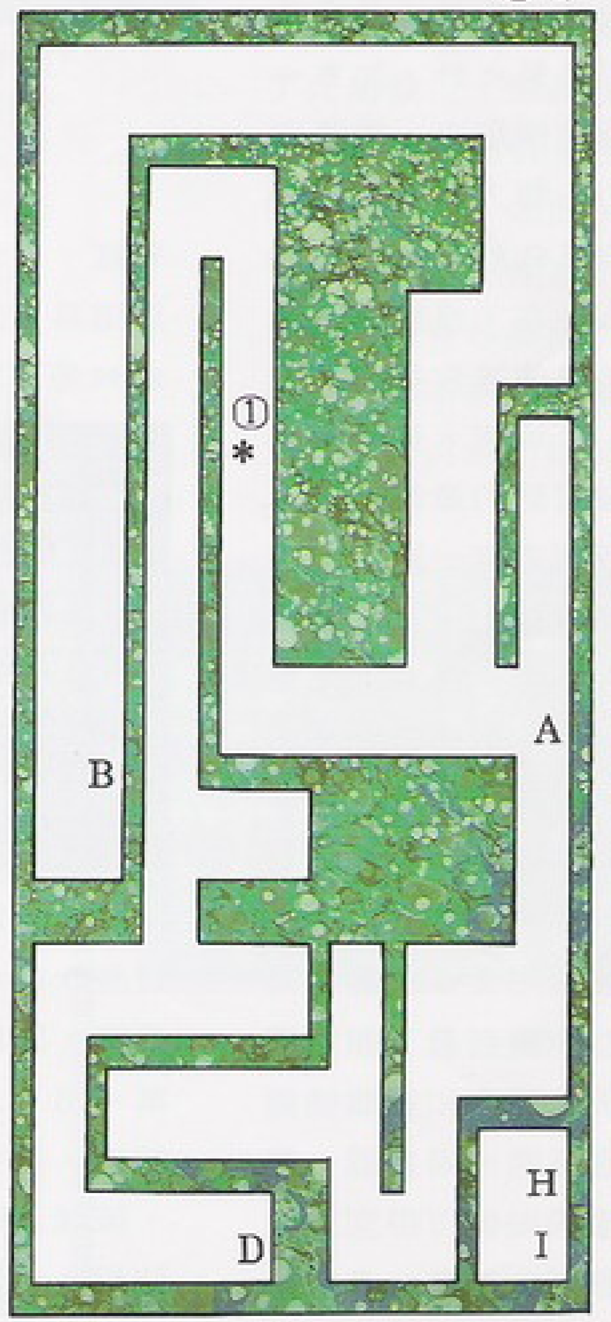
話，司馬懿將會出現，並使用個等級60幾級的計——咒殺計，而且敵人中計後將全軍覆沒。之後劉備會叫你去長沙找關索，再去

圖九

第一層

①會心丹

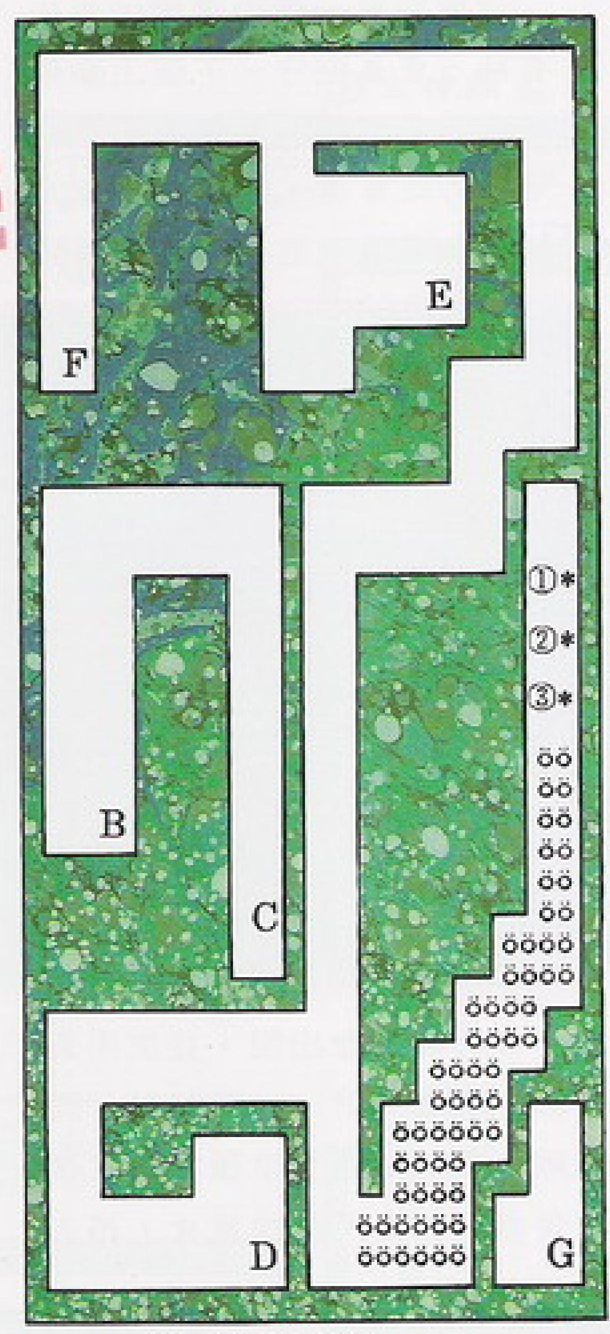




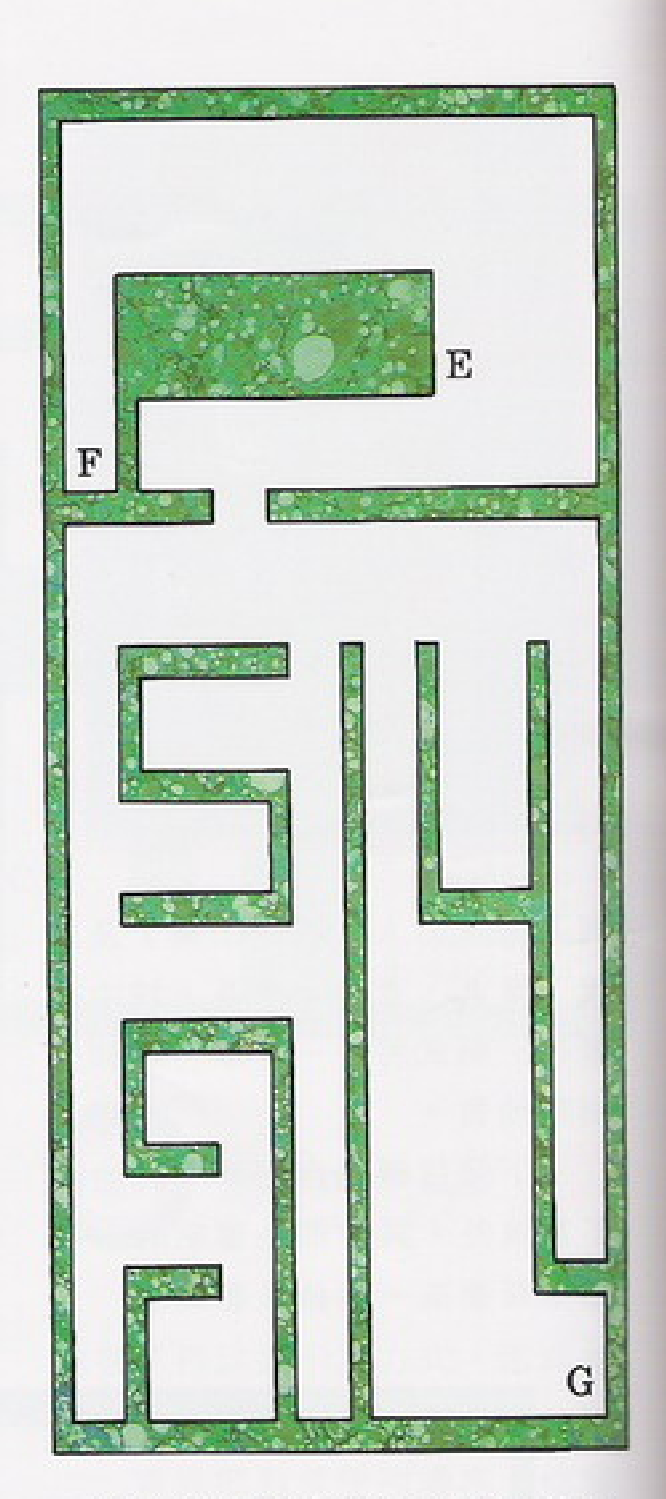


圖九

第三層



① 亂世頭盔
② 正龍盔甲
③ 五龍劍



找司馬懿，但是還是無解。

再次到長沙，關索竟說他弄錯了——老天！還要再走一次，再到汝南，還好此次成功了，但是要再打一場，此時最好姜維是軍師，先用暗殺計把敵人智力低的武將K掉，再集中火力攻打司馬懿（最好是用倍擊之計，加會心丹並使用之，武將武力、智力都高，且備有正氣戟）— K9000人左右，沒兩三下司馬懿使被你打敗了。

汝南，是神行之符可到的最後一處，西南方有一缺口，進去後往上，左下右進入樓梯，再左上下進，第一個梯口別下出，再繼續下行至第二個梯口進去後看到右方有一毒沼澤區，進去利用食仙丹補足兵力，調查最下面的箱子，將會和五個姓劉的展開一場大戰，打勝了，使可得到五把龍劍，天龍、星龍、神龍、昇龍、紫龍，其中天龍劍以道具方式可產生爆雷之計（正氣戟是天雷之計）。



回汝南城整頓一番，把錢都買些守護之煙、會心丹、護具和兵糧，因為接下來又是一次大行軍。出了二個山洞後，便向陳城前進，途中有一陳留寨是小問題，陳城沒有賣會心丹，所以別亂使用。倍擊之計、暗殺之計多用，正氣戟也要常用，天龍劍的爆雷之計發生不了什麼作用，不如直接攻擊。打倒了陳留寨和陳城後，會出現一座橋，接下來便是最後目標——重整後的洛陽。

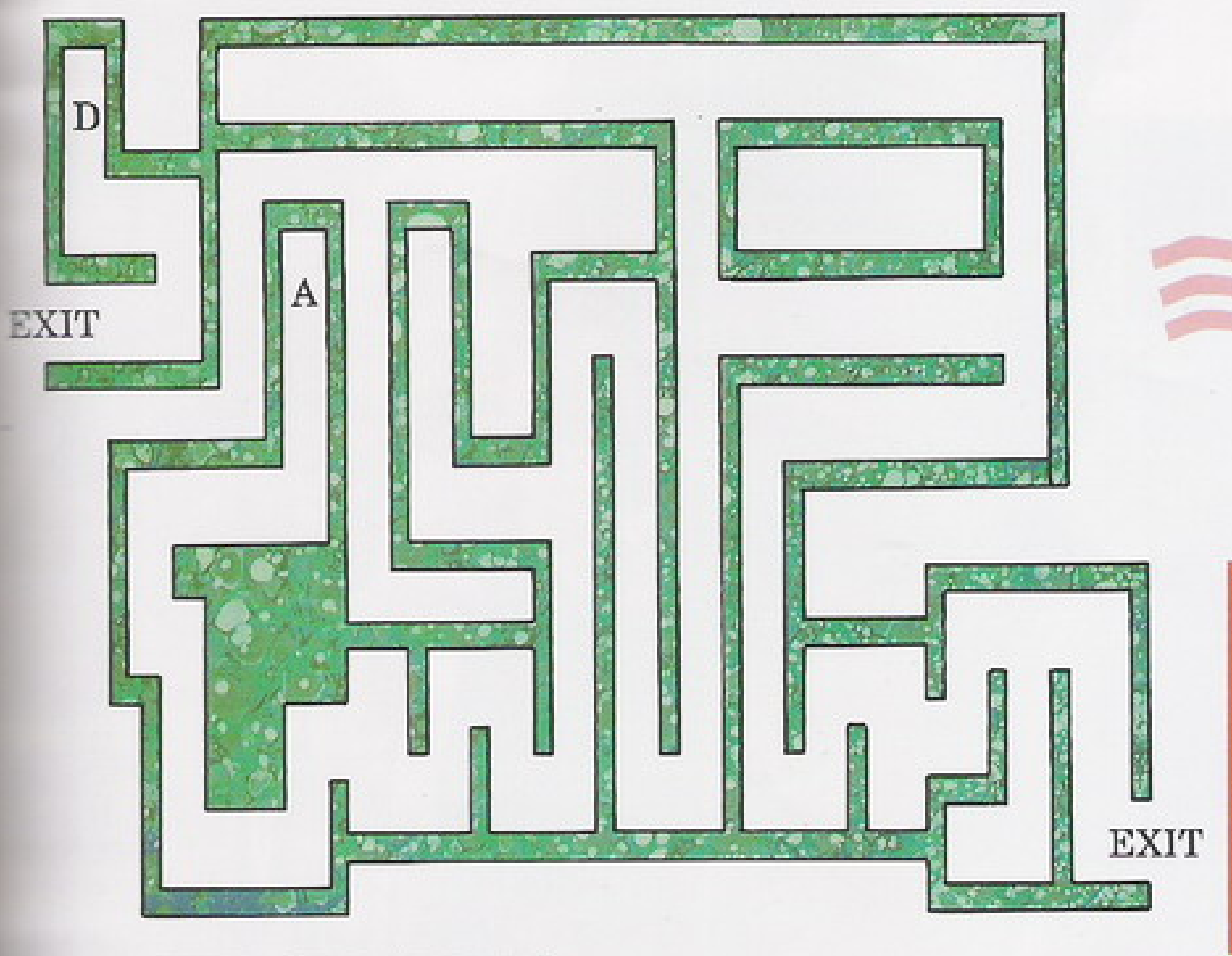
洛陽城及前三個山寨，將是你在吞食天地中，最難攻打的，孔明騎赤兔馬（此時軍師用姜維），趙雲拿正氣戟。天龍、星龍是五把龍劍中最強的兩把，給馬超和關興使用，其他的無所謂，還有張苞千萬別排出來，他太容易中計了。方法是孔明先用策免之計，趙雲用正氣戟，另一人用倍擊之計，其他用攻擊指令，孔明亦用暗殺之計殺掉敵人的武將以利於攻擊。如此利用陳城來回，使可打下三個山寨。

而洛陽城有二場戰役，此時最好用孔明當軍師，因他謀略度



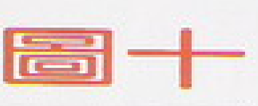
圖十

第一層

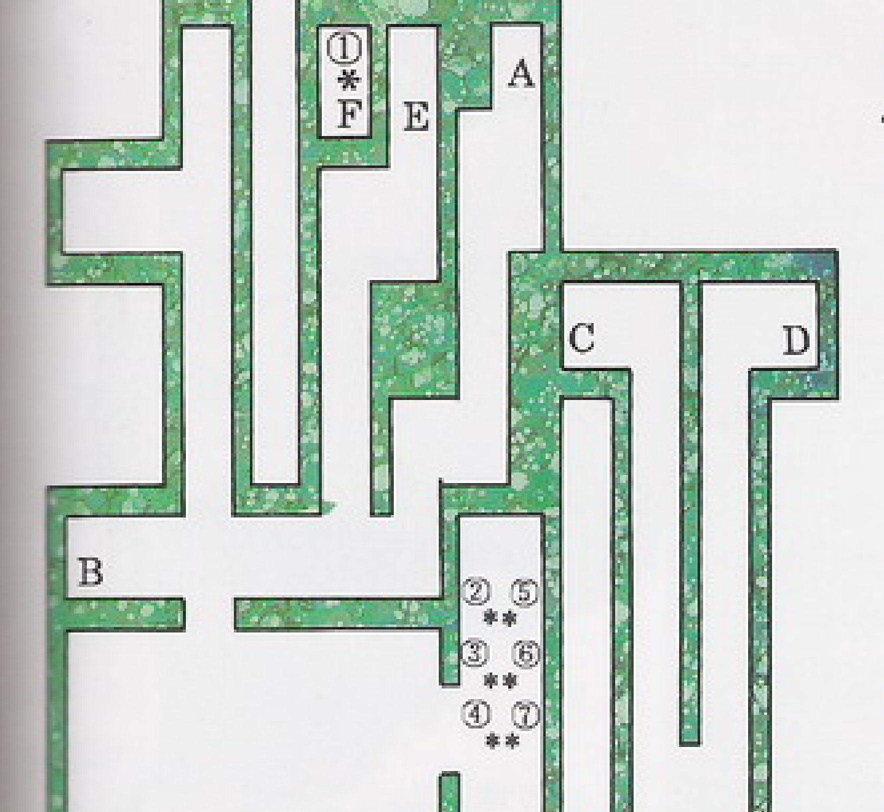


較高，而趙雲和其他的人用會心丹加強戰力，姜維多用策免和倍擊之計，若謀略度還夠，多用天雷之計。記得司馬懿一定要先解決。

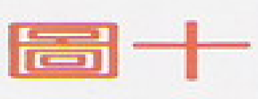
若不小心，你勝了此場戰役，那便快進入洛陽城把劉備呼叫過來存檔。如此，只剩下最後一件事了，什麼還有事要做？別急！你不去和劉備交談，如何看到結局呢？



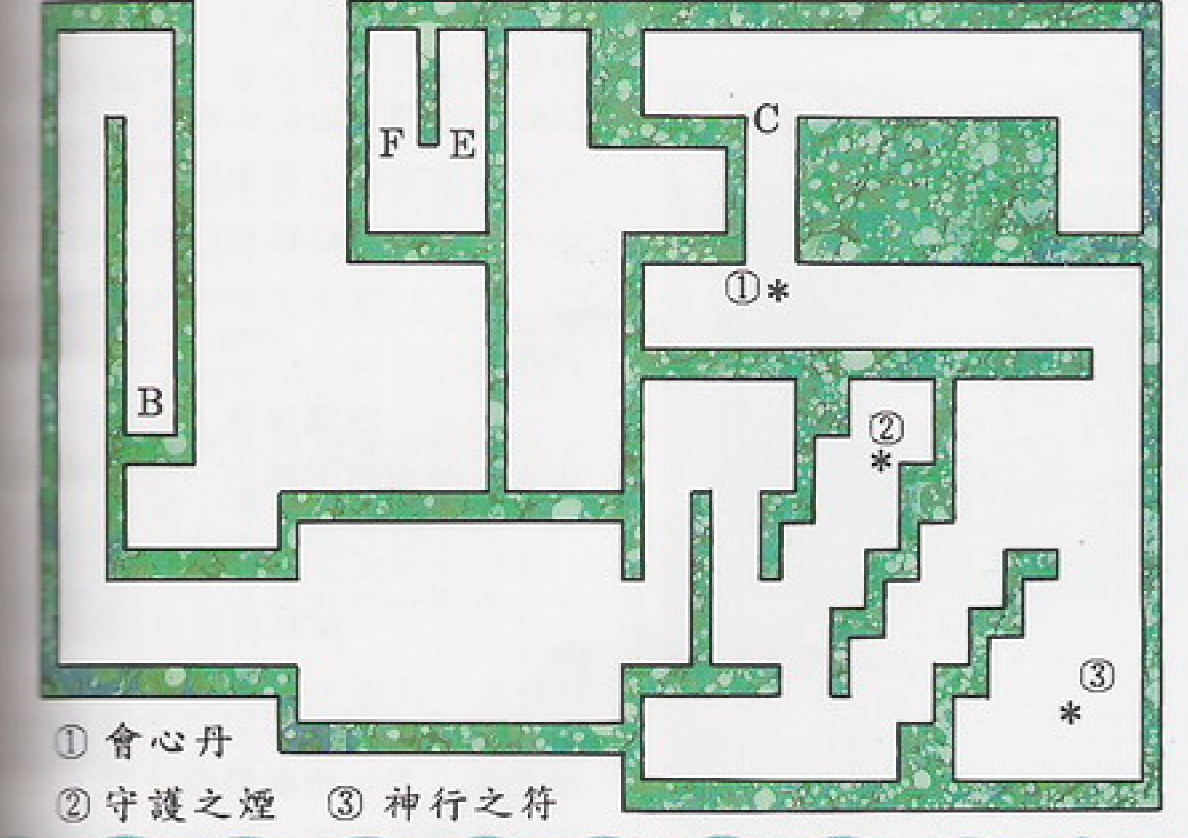
第二層



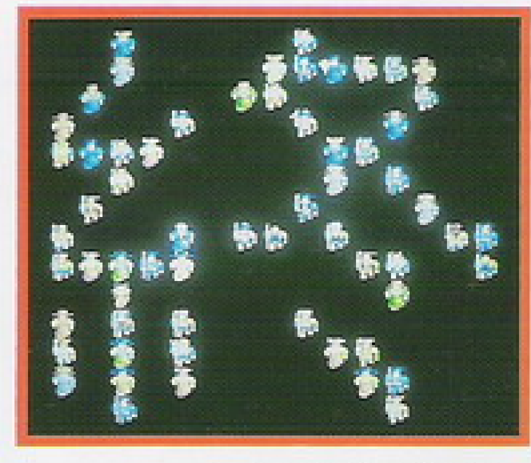
① 正龍盔甲
② 招魂丹
③ 金仙丹
④ 飛龍盔甲
⑤ 神行之符
⑥ 金玉盔甲
⑦ 火神頭盔







① 會心丹
② 守護之煙　③ 神行之符



P.S.當你武將在編脫離時，若再加入另一武將，則前脫離武將之物，將歸於新加入之武將所有。



綠林英雄
俠盜

羅賓漢
完全攻略(一)

提示篇

各位劫富濟貧、行俠仗義的俠盜們，您是否已成功的粉碎了約翰親王及其爪牙的叛國陰謀了呢？如果您已成功的摧毀這些詭計，恭喜您終於洗刷了長久的冤屈並回復伯爵的身份。若是您正卡在某一個令人厭惡的地方，苦苦思考卻仍然不得其門而入，沒關係，只要您仔仔細細的研讀下面這一份講義，相信以您的高度慧根必能使問題迎刃而解。好了，閒話少說，現在請有問題的同學舉手發問：

問：在一開始的時候我找不到事情做？

提示：首先您可以四處逛逛瞭解一下身處之地－－雪塢森林。並試著找出觀察地帶(OVERLOOK)，既然是羅賓漢的觀察地帶想必離營地不遠。

問：為什麼我一進城或酒吧遊戲就結束了？

提示：別忘了羅賓漢的身份是法外之徒，怎麼可以公然出現在公共場所呢！



問：我碰到了一個士兵帶著一位婦人，我應該做什麼事？

提示：羅賓漢雖身為法外之徒，但還是保有一點點社交的禮節。先和士兵談判，若其不肯妥協，只好動用武力了。別忘了給婦人一點"收驚"費。

問：為何我每次在教堂和院長比喝酒，總是輸他？

提示：您少拿了一項物品，在酒吧中您可以和某人下棋而贏得一項物品，只要您把它丟進您的杯中，包您千杯不醉。

問：我要如何才能救出寡婦的三個兒子？

提示：您可以先混進教堂，



向教堂"借"幾件衣服，再由密道救出他們。

問：我每次進去監獄準備救人都會被裡面的士兵逮住？我該如何遣走他們？

提示：看看訊息後，您就可以知道他們正迫切的需要某種銀色光澤的東西，偷偷的把它交給他們，您就可以順利的救人啦！

問：把院長灌醉後我在他房裡應該做什麼？

提示：四處搜搜，您應該可以在一個東西下找出一個盒子。

問：我已順利的救出三個人，但我要如何才能安全的逃出酒吧？

提示：您沒忘記您所假冒的身份吧？學什麼就要像什麼，是不是？替他祝福一下您就可以安

/卓挺然

全的逃離城堡了。

問：我拿到一張網子，但不知要做什麼用？

提示：您可以在一個定點躲藏起來，看看會發生什麼事，就知道網子是要捉什麼的了。

問：我已進入水城之中，但我要如何才能拿到捲軸？

提示：在這裡您可以拿到兩個卷軸，一個在書架上。另一個的話嘛....學學 Larry 就可以把他趕走，順利拿走卷軸。

問：我已拿到兩個捲軸，但我要如何打開鐵柵？

提示：俗話說『開卷有益』，回去找找塔裡架上的卷軸吧！

問：我要如何解開盒子之謎？

提示：答案就在卷軸中。

問：我要如何躲開搜森林的士兵？

提示：好好的運用老橡樹給您的禮物。

問：我每次進入城堡都會被識破，我該怎麼辦？

提示：想想辦法把您那一頭耀眼的金髮藏起來吧！

問：我無法救出瑪莉安，我該怎麼做？

提示：三個臭皮匠，勝過一個諸葛亮。集合眾人之智慧就可以成功了。

問：每次剛要救出瑪莉安就被火給燒死了？

提示：您身上有一項可以使您不怕火的東西，好好利用吧！

還有沒有問題呢？什麼？！還有問題，這是提示篇耶，可不是攻略。若您還有其他的問題，讓您的腦筋轉轉彎，相信應該不難找出答案才是。況且不留些寫攻略，筆者怎麼混下去啊！是不是？



開始是在自己居住的石洞中，左邊石架上有一個小木盒，打開後可看見錢袋，拿走所有的錢，再到床邊拿起號角，出洞口後，WILL會對你說他要去練習射箭，再和同伴談話後，朝上去看看WILL練得怎樣了，到了練習區看



見一個新面孔，一問之下才知道他的名字叫 SIMON ，給他1 FARTHING 買新的弓箭，再表演射箭，射完之後可離開到小屋去看看善良的寡婦和她的三個兒子，一番閒聊後，就到監視區去，等一下就會看到一位士兵抓著一名婦女，向下走攔下他們，和士兵交涉放人，但他不肯，只好放箭…斃了他。再拿錢給婦人，第一天就結束了。

ＰＳ：只要從CAMP一直向左走，就可以到達監視區了（走過一次後地圖上就會出現，第二次直接用選的就可以到達）。

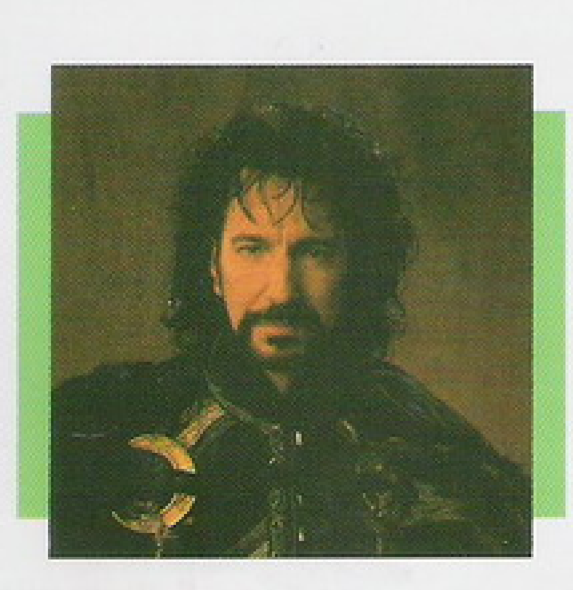
每當一天的工作結束之後，羅賓漢一群人總會聚集在一起討論事情，然而今晚你卻多喝了幾杯酒，只好由同伴送你回床，同伴離開後……在夢中見到了一位美麗少女在柳樹的中央，隨著音樂婆娑起舞，那曼妙的舞姿，深深的烙印在你的心房，正當你想靠近時，她竟然消失了，但在她站的地方卻留下了一塊翡翠。於是你拾起了翡翠。

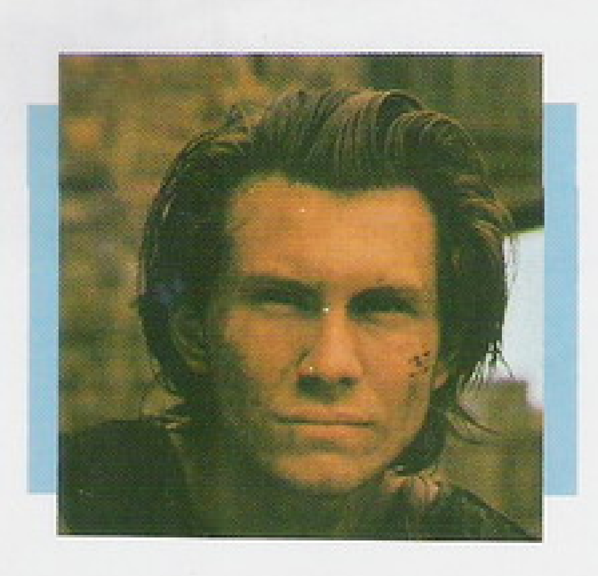


醒過來後，才明白原來一切都是夢境，但發現到手中握著一塊翡翠，而且它的形狀竟是半顆心，你同時憶起了她的名字『MARIAN 』。你才發現這一切竟是事實，絕非夢境。出門後，WILL跑過來說城中有一名叫LOBB的人想要見你，而他竟夢見你和一名女子去見他，WILL還說LOBB要你帶一只拖鞋去見他。說完後伙伴們又各自回到崗位去了，你只好在森林中四處逛逛，最後你走到了夢中的柳樹叢，但卻沒見到MARIAN的芳蹤，於是你便朝下離開，向左方繼續巡邏，你向左走了二格，來到了一片空地，又朝下走一格，似乎沒有任何事情，向上走



想回去時卻看見了你夢中的少女——MARIAN騎在馬上，且受到身著黑衣的和尚迫害，你向前警告和尚放手，那知他竟反過來威脅你，眼看著MARIAN將被帶走，情急之下只好放箭，幹掉那可惡的和尚，MARIAN向你道謝後，向你要求見羅賓漢，待表明身份後，她扔下一只拖鞋後便離開了，你拾起了鞋子，吹響號角呼叫伙伴處理屍體，第二天也就結束了……。







第三天



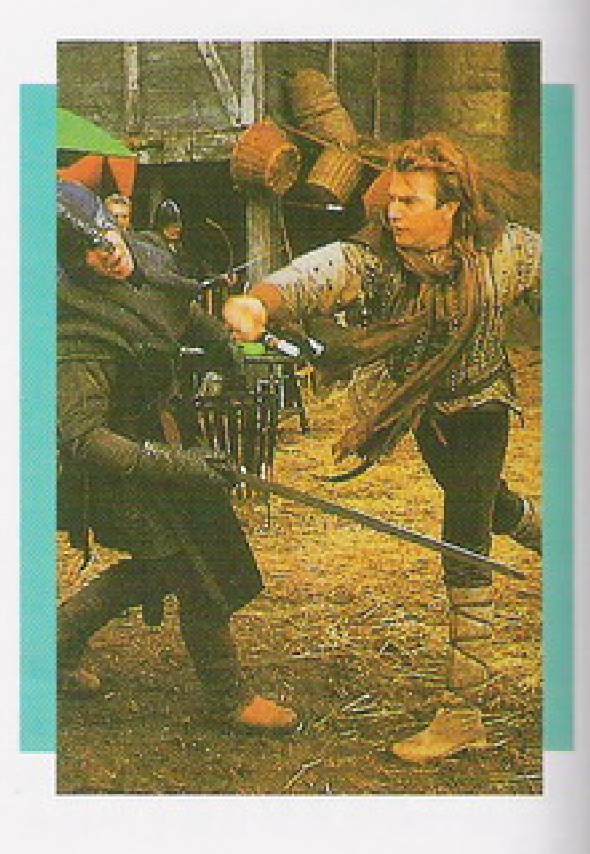
出門後看到伙伴都已去工作了，於是你決定到監視區去，等等看有什麼方法可以混進城裡去的。你在土丘上站了一會兒，看見有一乞丐由北方走過來，便攔住他，交談一陣之後，給他1 FARTHING ，你又答應給他新衣服和一些錢，他便快樂的答應了，你吹響了號角，互換了衣服之後，便準備進城去了。進了城之後，可先到 PUB 去，在這裡面你可以看到一個桶子慢慢的從上面垂下拿了酒後又拉上去，一問才知原來是士兵買酒的方法。出 PUB 後到 COBBLER 去，進右邊的屋子後先交談，再將拖鞋給他，他便會帶你進去密談，一番詳談之後，他給了你一把銀梳子，並要你再到柳樹叢中去見MARIAN。出了城一路回到CAMP時已是日落西山了，於是你決定明天再去見MARIAN 。



第四天



出門後朝著WILLOW去了，一進入就看到MARIAN早就到了，你把武器放在外面，一陣交談後，你便將銀梳子交給她，她會告訴你事情的經過，然後又要你去取回她被奪走的 HAND SCROLL。你又將那半顆心拿給她看，她會吃驚的拿出另一半，於是倆人開始情話綿綿……不久，她離開後，你拾起了弓箭，便朝著監視區去，等了一下，看見一位士兵抓著一個男的向城走去，你攔住了他們，跟士兵交涉放人，沒想到他竟口出狂言，你只好一箭射去……。一切處理妥當之後，再拿 1 FARTHING給他。

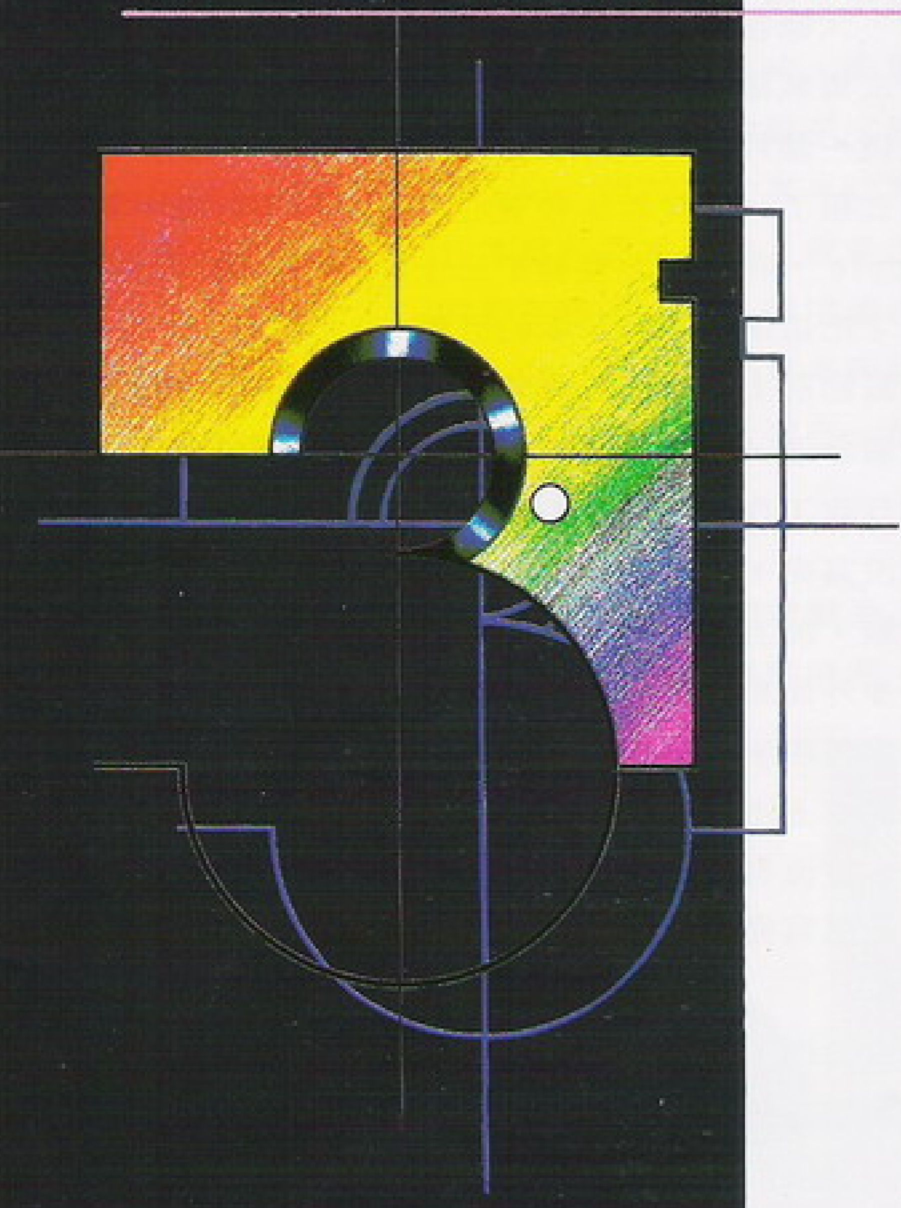


／待續

81 休閒軟體界的盛事……

金磁片獎

第三屆全國休閒軟體設計大賽



第一屆金牌獎『魔術彩球』獎金十萬元。
第二屆金牌獎『聖域傳説』獎金十萬元。
第三屆金牌獎『　？　』獎金十五萬元。
得獎總金額高達一三一〇〇〇〇元。
參加辦法詳情請參閱87頁説明。



作者專訪（二）

軟體世界雜誌社駐美特派員 /亞佛列德

亞佛列德：

（ 以下簡稱亞）

在魔法門 I 和改版的工作完成後，接下來你又做了什麼遊戲？

Jon ：

在魔法門 I 發行的兩年以後，魔法門 II 在1988年12月上市。那時公司已成長到八、九名員工，我們也租了一間較大的辦公室。我們大概花了一年多的時間在寫這個遊戲，最初也是從 Apple II 版開始寫，因爲用 Apple II 是我的專長，而 IBM 那時繪圖解析度很差，雖然市場在逐步擴大中，但我用得還不順手。我們仍用組合語言，同樣是3D點圖式繪圖。當我拿起以前寫第一代的程式碼來看，讓我禁不住要噗哧大笑。想想自己以前怎麼會把程式寫得那麼沒水準？

魔法門 II 我們有較多的人在參與計劃。一名美工、三名程式師、一名作家。在寫了大概一年以後，大概在要完成的前夕，我幾乎沒勇氣繼續下去。計劃進行到最後一個月的時候，我是躲到外面去租了一間旅館，帶著心愛的 Apple ，在裡面整整躲了三十天，才把這個遊戲照預期的計劃在耶誕節前上市。因爲那時候公司擴編急速，我又要負責生產包裝和行政工作，一個計劃拖了一年還沒寫完，人多嘴雜溝通上都是問題，加上第一代的成名，造成許多外面相關媒體的攪擾。爲了銷售理由，我又必須如期在耶誕節前夕上市。於是只有躲到旅館去，在沒有打擾的情況下，順利把遊戲寫完。

亞：

魔法門 I 和 II，總共移植了幾種版本？銷售總數是多少？日文版的魔法門也是你們做的嗎？

Jon ：

在美國一地，魔法門 I 和 II 共移植了五種版本。分別是 IBM 、 Apple II 、 Commodore 、 Amiga 和 Machontish。至於其它國家總共有多少版，我自己也數不清楚。單就日本一地，至少就有五、六種版本，像 PC-9801 、任天堂、SEGA 、 PC ENGINE ，總計大概移植了十五種的版本。有些版本，還被譯成當地的語言在銷售，總計大概有十種語言左右。至於銷售數量，包括歐洲、美洲、和東亞，總數超過五十萬份。

日文版的移植工作，是由STAR CRAFT 製作發行，他們在轉換的過程中做得相當成功，我非常滿意他們的成就。還記得STARCRAFT的總裁 Nakersawa 先生第一次到辦公室來拜訪我時，他是一位年齡看似五、六十歲的長者，滿頭銀髮。但他見到我時非常興奮的跟我說，他把魔法門玩完了。我感到非常驚訝！心想這個日本生意人，西裝革履，年紀一大把，竟然對魔法門裡的妖魔鬼怪如數家珍，名字也能倒

背如流。這讓我對他的印象非常深刻，我從沒見過像他這把年紀，這麼高的身份地位，竟會去玩遊戲。知道他對遊戲了解這般深入，而興趣也那麼濃厚，於是我同意把日文版的代理事宜，全部由STARCARFT來處理。

亞：

之後你又發行了御封戰將和核戰狂人夢，說說這兩個遊戲進行的過程。

Jon ：

在魔法門II出版時的痛苦經驗發生後，有好長一段時間，讓我不想去碰電腦，也對製作大型RPG 心存畏懼。魔法門II花的時間太長了，人事開銷和一大堆不能預測的因素，讓我只想做些小遊戲來喘口氣。況且魔法門II Apple II版在1988年底上市，接下來又有許多其他版本要出。於是1989年一年中，我停下了做大型RPG 的計劃，只想做些小品換換口味，於是有御封戰將和核戰狂人夢的構想產生。基本上，這兩個遊戲我只參與設計，程式部分由公司內部的程式設計師負責。但我每天都參與這個計畫，提供意見和構想，也監督每天的進度。說真的，那時我只想好好喘一口氣，關於魔法門續集的事，我想都不去想。

亞：

魔獸紀元是你和日本公司的一項合作計畫，請你敘述一下當時進行的過程。

Jon ：

魔獸紀元是一個在美國、日本都有發行的紙上遊戲。這個遊戲很有深度，雖然它沒有像龍與地下城那樣有名，但它是個好遊戲。我們有原設計紙上遊戲的設計人在美國設計人物和劇情，然後把這些資料寄到日本，由STARCRAFT從事繪圖和程式設計。照理說它應該是個相當引人注目的產品，因爲有三家公司參與這項計畫，有原魔獸紀元的紙上遊戲公司、New World Computing 、和 STAR CRAFT 。三家公司各完成這遊戲的一部分，而且是在沒有太多溝通的情況下，各做各的，最後做出一個不錯的產品。但是在美銷售的情形並不理想。

我認爲這個產品銷售失敗的原因，是市場目標訂錯了。以美國市場來說，消費者喜歡見到的是最新的繪圖技術和新科技的應用。那時在美國，魔奇音效卡正熱門，遊戲裡若不配點音樂，產品會死得很難看。加上美國人不喜歡日本漫畫的口味，動畫製作又不夠多，雖然遊戲深度和設計都很好，但曲高和寡。然而，在日本賣得還算不錯，我希望將來也許能賣得更多。但這個合作計畫，我們從中得到許多經驗，特別是怎樣讓三家公司在一起合作進行一項計畫。

亞：

魔法門III這個遊戲做了多久？請說說其中發展的過程。



Jon ：

魔法門III大概做了12個月，從1990年九月開始動工，直到去年10月順利上市。其中共用了四名程式設計師、三名美工、二名音樂家。遊戲測試公司裡就有十人，當然我們還不斷送 B 版給Questbusters 去測試。平均說來，每週我花五十個小時在這個遊戲的製作上，其他同事所花的時間和我差不多，也許還多一點。當然到了計畫快完成的時候，我們一星期工作七天，一天工作超過十四小時。這個計畫是我們做過最難的一個，也是第一個先從IBM 版開始著手的遊戲。

我們必須要用最新的技術來和我們的對手競爭，在這方面我們感到非常驕傲，因爲很多公司在還沒達到我們的技術時，我們產品已經開始銷售了。當時有許多產品都預計與我們同期上市，但我個人觀察，當魔法門III發行後，造成許多公司都延期出片。因爲他們要收回去把它改得更好，才敢再拿出來賣。我想這是我們造成了這些影響。

在科技突破上，我們的技術的確向前跨了一大步。要知道假如你的作品，不用最新的繪圖技術和語音效果，會把銷售紀錄拉下來。讓我覺得更好笑的是，有的計畫甚至拖到今天都還出不來，你可以想見我們的對手遭到的衝擊有多大。

至於在遊戲設計中，最困難的部分，我認爲是怎樣把腦海裡的構想，用適當的圖象表現出來。我要讓一個特殊事件在遊戲的某一段過程發生，用什麼方式表現在螢幕上，不管是用文字還是用圖形，我想這大概是最困難的

一部分。因爲對我來說，設計一段劇情是相當容易，但怎樣將它表現在電腦上讓別人也能懂，卻頗費周章。

亞：

在魔法門III，改良最多的部分是什麼？評論說魔法門III比它前代要容易上手，請解釋其原因。

Jon ：

在新一代的魔法門，我們改良最多的部分是許多物品、怪物都能在你眼前出現。不像前代，當你走進迷宮，一下左邊有怪物攻擊，右邊有暗門，但畫面上你卻見不到這些動畫，只能憑空想像，所以雖然在迷宮裡機關重重，但你卻像走空迷宮一樣什麼也看不到。但新一代的魔法門，你看到怪物會出現在你眼前，你會有更眞實的感受，因爲你看到的，就是你要拿的，或是要攻擊的。

另外我們之所以把這代做得比上代容易，是要吸引更多的玩家來玩 RPG 。在我們調查中發現，只有少部分人眞正對神話幻想的遊戲精通，他們知道生命點數、武器系統和怪物類別。但存在的大多數人，他們也喜歡神話幻想式的題材，但對複雜的指令、厚厚的手冊，卻不知從何著手去玩才好。所以在魔法門III主畫面的設計上完全沒有文字，全是用圖形取代，像要睡覺的時候，就按帳篷的符號。在繪圖上，我們儘量做到淺顯易懂。我相信現在玩魔法門III的人有很多從沒玩過前代的遊戲，因爲簡單容易，讓他們願意加入 RPG 的行列。

亞：

魔法門III裡語音效果是怎樣做的？那些謎語又從何而來？

Jon ：

語音出現在遊戲開頭和結尾兩個片段，每段所佔的記憶體容量是300K左右。我們的做法是找人用麥克風把聲音數位化錄進電腦裡，然後再用程式把它呼叫到遊戲裡。這個效果主要是針對聲霸卡發聲，但我們也讓魔奇音效卡達到發聲的效果。語音部分，是我們做Game的下一步，你會看到下一個魔法門系列的遊戲，我們會在裡面放更多的語音效果。目前硬體科技上語音卡的產品越來越成熟，所以語音將是所有做Game公司的兵家必爭之地。

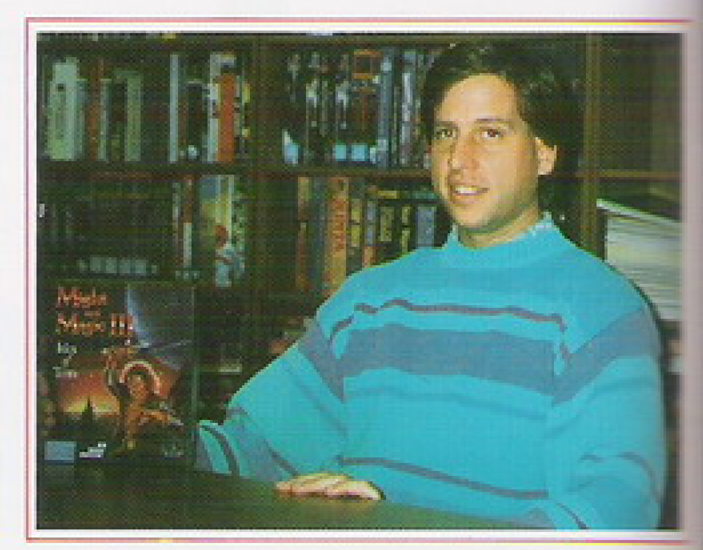
謎語的部分，許多取材自美國小孩從小讀的童話。也有些是老掉牙的謎語，或是靠押韻猜諧音。我的嗜好之一是讀謎語書和拼字，所以我有很多這方面的書籍，遊戲裡的謎語，大部分都是從那裡找出來的。

亞：

廣告上說：「假如你沒玩過從前的魔法門，你照樣可以從第三代玩起。」這是什麼原因？假如你是魔法門裡的冒險隊伍，你會扮演什麼角色？

Jon ：

廣告上的說詞，事實上是一個行銷策略，是要吸引更多沒玩過魔法門的人，可以直接從第三代玩起，而不需要從頭開始。但就故事情節來說，一、二、三代雖自有其結局，但事實上它們是相關聯的。假如你玩過第一代，在你玩第二代時你就明白故事爲什麼要從這裡開始。第三代也是同樣的關係。假如你三代都玩完了，你就會對整個魔法門有一



個通盤的輪廓。基本上來說，我設計這個遊戲時，我就將它設計成一套三部曲。

至於我會扮演什麼角色？你的問題把我問倒了，我從沒想過我會扮演什麼角色。但我總認爲自己代表冒險隊伍的全部。在遊戲開始時，裡面許多電腦預設的人物，其實都是我以前玩戰棋時留下來的人物。像其中有個叫C-RACK THE HACK的傢伙，是我高中用了三年的人物。那時我熱衷龍與地下城戰棋，每次征戰都少不了他。

亞：

魔法門III在設計的時候，有沒有特定的那種機器下執行？還有，你們有發行CD版的計畫嗎？

Jon ：

當時設定的目標，主要是定在386-16SX或是286-16上執行。雖然用286-12也還算好，但主要定位是給386-16SX。當然，如果用386-33來執行效果當然更好。因爲在開發這個遊戲的時候，我們公司裡已經買了386-22的電腦。至於我們下一個遊戲，會把它定在更快的電腦上執行，速度要快，而且一定要有硬碟。

CD版的魔法門系列將會發行，特別是魔法門III。快的話，今年底你會在市面上見到，到了明年，我們會大量發行。

有了CD，我們能做出更好的音樂、更多的語音、更細的繪圖。這是我們的下一步路，我快要等不及了。現在用磁片來製作遊戲的成本愈來愈高，而且遊戲每個部分佔的容量愈來愈大。像語音部分、繪圖部分，都是用MB來計算的。我們很需要CD的支援，在製作上才能鬆一口氣。

亞：

就你以一個遊戲設計人而言，你對玩家修改遊戲的屬性資料，有什麼看法？

Jon ：

剛開始的時候，我並不喜歡這種行爲，因爲那會喪失你玩R-PG的味道。就像你考試帶小抄，雖然題目讓你答對了，但成果不是你努力得來的，根本不會有成就感，自欺欺人罷了。於是我在早期寫程式的時候，會設法預防。後來，讓我漸漸了解到，每個人買遊戲時，都有他買的特別理由。不是所有的人，都是照著我玩的方式去玩遊戲，對某些逐臭之夫，他們很熱衷修改屬性，然後把遊戲玩完，這是他們享受玩遊戲的樂趣。假如他們喜歡這樣做，只要玩得快樂有什麼不可以？所以在我後來的遊戲裡，屬性資料都放在外面，讓想改的人就去改，只要你覺得好玩，我不想限制任何人玩Game的樂趣。我花了好長的時間，才讓自己明白，世界上眞是一種米養百種人。假如你限制別人這樣，阻止別人那樣，未免心胸太狹窄了。只要你覺得好玩，就盡情享受你玩的方式吧！ have fun ！

亞：

對魔法門III中文化，你有沒有什麼批評指教？

Jon ：

在遊戲設計之初，我們就設計儘量用圖形的方式來表達，我想那非常容易轉換成其它語言，所以我想中文化後效果應該還不錯，希望你們的玩家會喜歡。當你把一些東西用圖形來表示時，那是可以超越語言障礙的，使人



很容易了解。我們在製作時，儘量避免使用美式俚語，就是考慮在國際行銷時，可突破語言障礙。對於未來我們的產品，也是儘量用圖形來表達，取代用文字描述，所以遊戲會有更多的繪圖。當然，我們仍然會用文字來說故事，等到有了CD以後，我們會改成用說的。至於要轉換成其它語言那就更方便了，只要重新找人錄音即可。

我希望大家都能在我的遊戲裡得到樂趣，我們也非常希望接到你們的回饋。告訴我們你喜歡那個部分？你不喜歡那個部分？這可幫我們了解你的口味，做爲下一個遊戲改進的參考。很多遊戲裡的改變，其實全部來自讀者的意見。

在魔法門III結尾的部分，我們同樣設計了和前代一樣出現一大串密碼，將那串密碼寄到公司來，我們會送你一張小獎狀。任何人花那麼長時間玩我們的遊戲，我們要表示對他的感激，並感謝他對我們產品的支持。

亞：

說說看New World Computing未來一年的新計畫？

Jon ：

今年我們計劃要發行兩個魔法門系列的新遊戲，我們不再用第四代、第五代來區分。事實上，魔法門III是那套三部曲的最後一集。下一個魔法門系列我們叫做 Mignt & Magic-Clouds of Xeen，Xeen代表另一個世界的名字。就如同第三代裡的 Terra ，Xeen將是下一個你要冒險的世界。我們不再將它冠上第四代，雖然它是我們所做的第四個魔法門系列遊戲。我希望這個產品六月能上市。它採用魔法門III相同的工具程式開發的，但全新的世界、全新的劇情，配上更多的語音、更多的繪圖。另一個魔法門系列的故事和 Clouds of Xeen相連，預計十一月時推出。這兩個遊戲各自成一體系，但你若兩個都玩，也會變成一個更大的遊戲。到目前爲止，我不知道這兩個遊戲有多大，我猜至少要10MB以上。

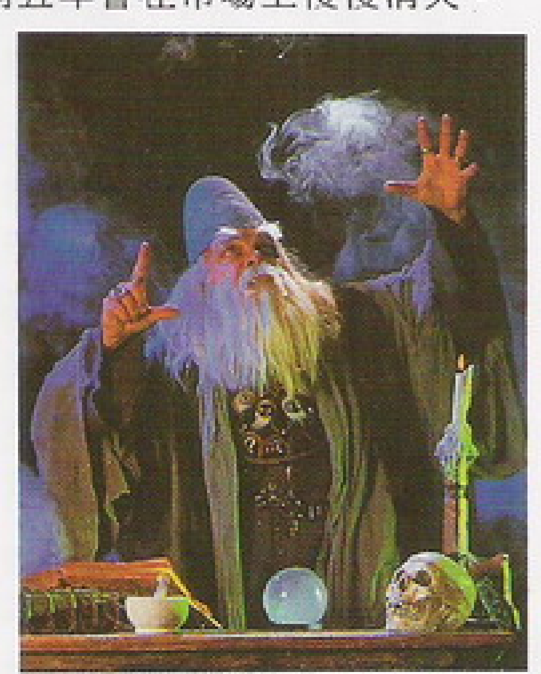
另外，我們也製作了兩個視窗遊戲，但都屬小品。一個叫V-egas Games ，是一些賭戲，另一個是科幻戰略遊戲。另外從前有個戰略遊戲叫Empire，我們和該設計人簽下合同，請他重寫E-mpire 豪華版。這版遊戲擴充原來的架構，繪圖、音效也會改良，它將是一個非常吸引人的產品。預計九月底可以完工。

日本的 STAR CRAFT ，也正在幫我們寫一個科幻的角色扮演

遊戲。這個遊戲大概要十一月上市，他們採3D介面，在 IBM 上的效果相當不錯。當然，在三月我們要推出 Planet Edge，是一個科幻冒險 RPG ，目前已進入最後測試階段。至於移植 Amiga 和Machintosh 版我們也在做。另外，我們授權給其他廠商去做魔法門系列的超級任天堂、 SEGA CD-ROM和 PC ENGINE版。至於我們公司內部也正進行SEGA和超級任天堂版的**魔法門**II和III。所以消費者不管用那種機器，都能有機會玩到**魔法門**系列的產品。

至於電腦遊戲市場和電視遊樂器市場，雖然電視遊樂器市場比較大，但我仍舊採取兩者並進的態度，除非有一天電腦遊戲市場完全消失，我才會放棄。電視遊樂器的市場好像在坐雲霄飛車，但電腦遊戲市場卻穩定多了。我不怕坐雲霄飛車，但靠電腦遊戲的穩定成長，卻來得更安心，當然我兩邊都做，還是比較安全。

到今年底，我們可能會大步邁向CD-ROM，不管是電腦遊戲也好，電視遊樂器也好，都是如此，我想這是我們未來的走向。有人說電腦磁碟片，短則一年，長則五年會在市場上慢慢消失。



希望大家都能喜歡我的遊戲，並在其中得到樂趣，我們也致力開發更多更好的遊戲，來回饋消費者的愛護。未來遊戲市場還有更廣闊的空間，極待我們來攜手開拓。

（註：假如您對**魔法門**III有任何批評指教，歡迎您寫信到軟體世界服務課來。我們會收集整理您寶貴的意見，將它譯成英文，送交New World Computing 作參考。）

後記：

回程的時候，已是下午四點時分，正值下班的尖峰時刻。車子在往DOWNTOWN的路上走走停停，撞擊著腦海中雜亂的思緒，稍一失神，險些撞上前面忽停忽走的車子。

想起萬哩之外的美麗之島，有一小群人正因休閒軟體的代理權爭奪戰而劍拔弩張。智慧財產權和智慧有價的觀念在坊間迅速傳播開來，消費者在相關媒體和各種廣告宣傳下，莫衷一是。

心中有著太多疑問，想要找到答案，就如同這次千里迢迢跑來專訪，要尋找解答。

在美國自由競爭的社會，許多遊戲公司代理歐洲的軟體，常常在售價上比本土開發的軟體便宜很多。因為代理商在成本計算上，只用代理金、權利金加上製作成本來決定售價，而不列入開發成本。「薄利多銷」在商場上畢竟是一條金科玉律。然而，為什麼當軟體世界把這套經營理念，帶進國內造福消費者的時候，卻被別人用「不能以磁片數的多寡，決定軟體價格」的智慧有價觀念，全然否定！

當Koei在歐美市場，因銷售不合當地玩家口味的東方戰略遊戲而節節失利，轉而推出迎合西方歷史背景的拿破崙、大航海時代的時侯。Koei為什麼要把這些經營損失，讓背負五千年歷史文化包袱的炎黃子孫，用「智慧有價」的觀念來負擔？

當國內為休閒軟體開路的先鋒者，在節衣縮食、焚膏繼晷下做出一套套屬於中國人驕傲的休閒軟體時，為什麼沒有人用「智慧有價」的觀念去保護它，卻要把它拿來——「考驗玩家的眼光」？

難道「智慧有價」代表著有原廠授權信函，再製造出來的商品，可以銷售比原版更高的價錢？

軟體世界是個帶動工業的火車頭，在曾經荒蕪的休閒園地裡，辛勤地播下種子，帶動它的成長。

我，是火車頭裡的螺絲釘，和火車頭其它部分的零件一樣，熱愛這份工作，堅守自己崗位，齊心推動火車頭不停的運轉。

也許有一天，地區繁榮了。消費者願意拿更多的錢，去乘豪華列車，買一張蓋上「智慧有價」的紀念章的車票。但是走過歷史歲月的火車頭永不停止，只要是對大眾有益的事，我們一定義不容辭。

我們沒計劃能送您遊覽日本；也不鼓勵你拿奧運金牌，只希望用平價的消費觀念，充實你更豐富多樣的人生。

我們不停在向前走，明天還是會繼續……。

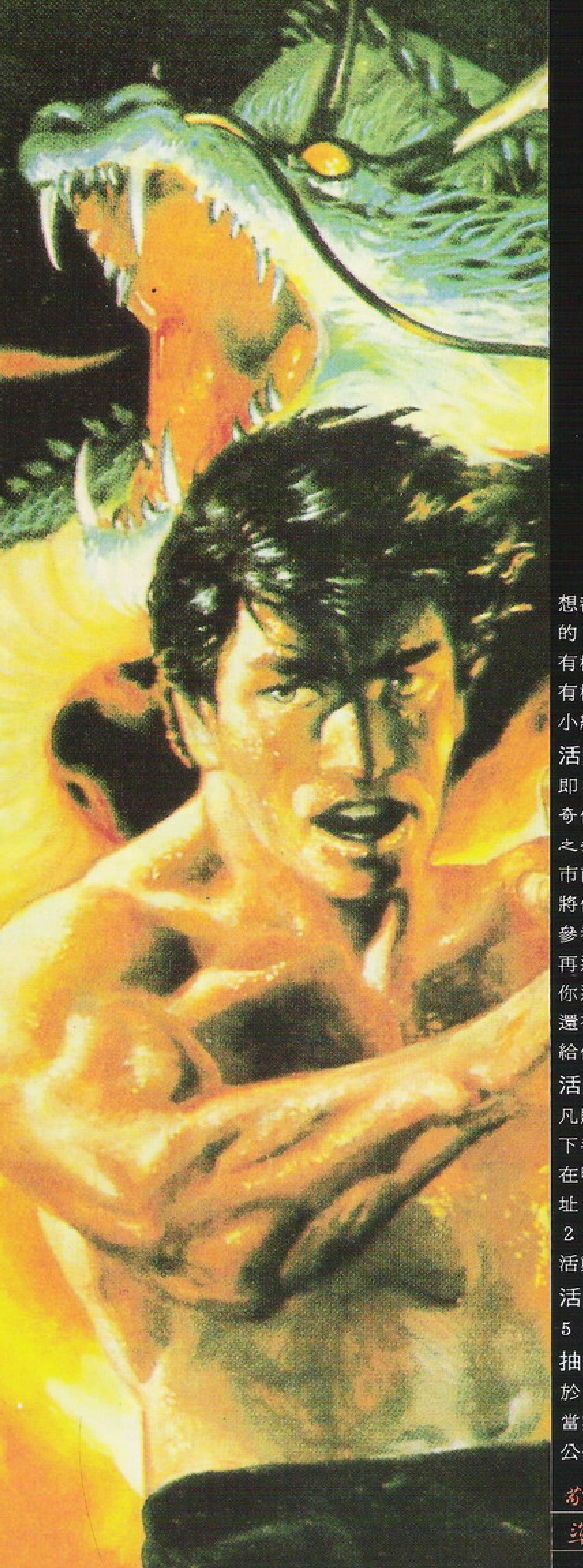


第35期尋字拼盤中獎名單

薛念唐、陳瑞呈、謝昌翰、陳冠帆、陳春龍

第35期的尋字拼盤似乎困難了些，所以答對的只有五名讀者，以上中獎人均可得價值５００元之內的遊戲，請中獎人靜候通知。

如來金剛拳傳奇—出招



買如來金剛拳傳奇送楚漢之爭2

想都沒想過，不過這次來真的！買如來金剛拳傳奇你就有機會得到楚漢之爭2，還有機會列入楚漢之爭2意見小組人員。

活動內容：

即日起凡購買如來金剛拳傳奇你就有機會參加20名楚漢之爭2意見小組，可玩未上市前第一手楚漢之爭2，並將你的意見列爲我們的重要參考數據，遊戲上市後每人再送一套楚漢之爭2。如果你運氣不好沒抽中，沒關係還有50套楚漢之爭2免費送給你。

活動辦法：

凡購買如來金剛拳傳奇，剪下手冊內印花剪角將印花貼在明信片上，註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政32－80號信箱、軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

活動時間：

5月1日至7月15日

抽獎日期：

於7月20日公開抽出，並於當期軟體世界雜誌及CGW公佈意見小組及得獎名單。

敬請蹲好馬步

準備接招

一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：智冠科技有限公司

協辦單位：中華民國資訊軟體協會、亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

爲全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，本屆金磁片獎再次擴大比賽範圍，特設立高級組及初級組二個組別，二個組別的差別主要是在於獎金的高低，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽，高級組及初級組皆設有以下四個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品可獲贈一套 DP II 繪圖軟體。

A. 智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能激發玩者動腦、反應動作訓練者，皆屬此項。

B. 戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物爲模擬主題等休閒軟體，表現方式不拘。

C. 角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或以動畫文字爲設計主題，並著重與電腦雙向溝通之角色扮演休閒軟體

D. 創　意　獎：本屆比賽之特別獎，參賽作品中，經評定爲最具特殊技巧及創意者。

四、獎品與獎金：

A. 高級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。
4. 佳作獎二名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

B. 初級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

C. 金磁片創意獎： 創意獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

（以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費）

五、參賽資格：

A. 參賽者必須全爲中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。
B. 主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
C. 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加。
D. 參賽作品條件：

Ⅰ. 可顯示單色（Hercules）或彩色之IBM PC 或 100 %相容機型之休閒軟體。
Ⅱ. 須爲尚未發表或流傳之創作作品。
Ⅲ. 參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。
Ⅳ. 參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

A. 8月31日截止收件，以郵戳爲憑。
B. 參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊，報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本，照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：高雄郵政 32-80 號信箱第三屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、評分項目：

A：智育動作類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）
B：戰略模擬類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）
C：角色冒險類（創意、劇情、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）
D：創意獎（本項爲本屆比賽之特別獎，不分組別，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意）

八、評審作業：

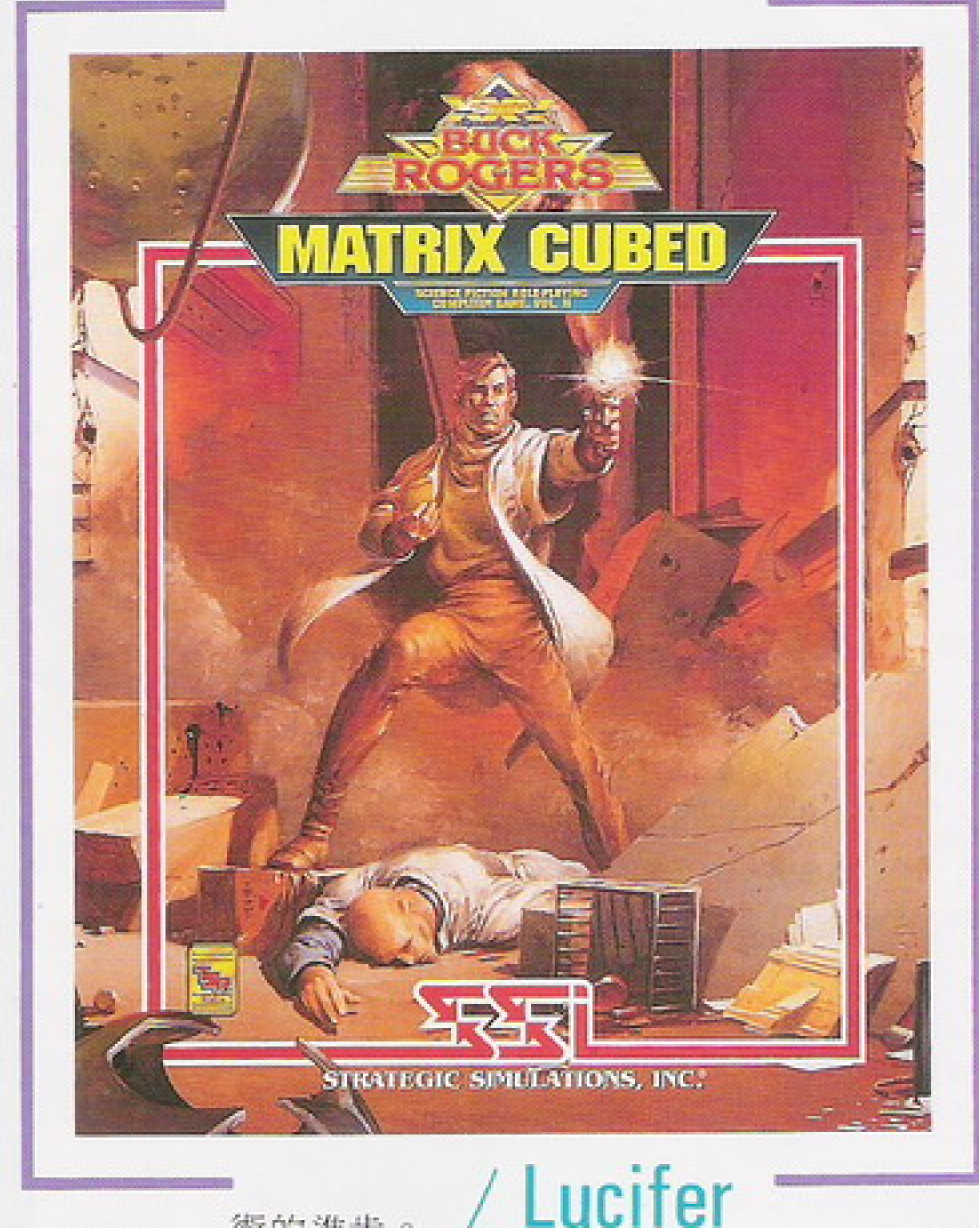
1. 預定九月六日進行初審作業。
2. 預定九月十三日進行決審作業。
3. 預定九月二十七日下午二時舉行頒獎典禮。



拯救地球Ⅱ

/ Lucifer

數千年以來，鍊金術士一直夢想著能夠把元素任意的改變，把一文不值的普通金屬轉變爲稀有的貴重金屬，在拜金本位的體制下，擁有這項技術的人將可掌握無法想像的權力，這項神話般的技術一直停留在夢想的階段，直到25世紀由在水星上一名科學家 Dr. Romney的公式輕易的解決了，它能將任何的物質轉變爲另一種物質，而大量純淨的能源則是它的副產品，擁有了它，25世紀遍受有毒物物質、放射性廢料的污染、廢墟遍布的瀕死地球，就能恢復太陽系文化中心的舊日光榮，NEO 的死對頭 RAM自然會全力阻止，人類母星的未來就掌握在你的手中……



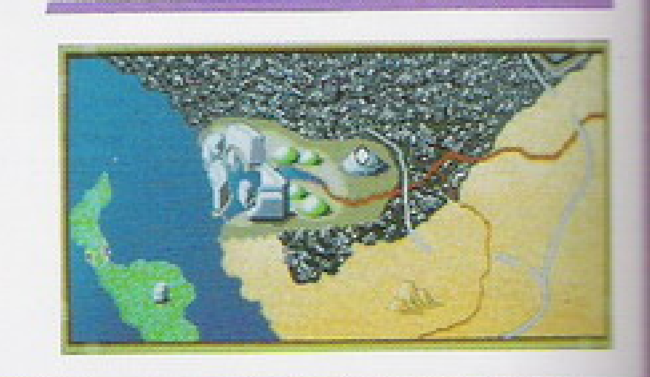
自從一年多前 SSI 推出了25世紀系列的第一個產品Countdown to Doomsday 之後又隔了相當時間才推出第二集（提供各位玩家一個方法：最好能把 SSI 遊戲的〝Save game〞檔分類統一拷在一張磁片上，避免年久失落，造成不必要的麻煩），在第二集中有許多改進（與 Pools of Darkness及Countdown to Doomsday 比較）是 SSI 技術的進步。



在這裡先談談遊戲的情節設計，這次故事堪稱十分的曲折，完成一個任務的過程依然是依照搜尋→戰鬥→獲得訊息的程序來進行，只是在搜尋和獲得訊息方面加入了大量的劇情敘述，改進以往SSI遊戲劇情薄弱的缺點，每一個任務都是一個情節糾葛的小故事，大幅提升了遊戲的娛樂性，不過受限於軟體的容量限制，不能做出多種遊戲過程，多結局的複雜遊戲，因此必須讓玩者依照一條既定的路線來進行，也就是說在情節未到前，玩者無法到這些地點一探究竟，使得進行遊戲的自由度受到些許限制。

在遊戲中有許多情節頗爲類似終極警探的部份，主角們必須在有限的空間或建築物內與敵人作戰（有時甚至是赤手空拳），在與 Genetic Foundation 的一戰中主角們可以逐漸癱瘓整棟建築，最後釋放出致命的生化武器消滅所有敵人，對有破壞狂的玩家來說可以獲得很大的成就感。

另外，遊戲將帶你到Jupiter去一遊，你將有機會見到適應 Jupiter 的基因改造人種 Stormrider，並支援他們對抗奴役的革命行動，說到這裡，遊戲中又帶進了一主題，經過遺傳工程學改造後的生物，究竟是可視作一個獨立的生命體？或只是扮演上帝角色的基因工程師的子民，當作毫無生命尊嚴的物品呢？遊戲爲了突顯這個主題，刻意加入了一個名爲 PURGE 的組織，這是一個仇視變種生物的組織，影射今日的三Ｋ黨，而三Ｋ黨的白種人沙文主義也換成了純種人沙文主義，引出了這個令人深





思的主題，各位玩者可以好好的思考一下。

至於音樂和一些其它的部份更是讓人耳目一新，音樂不再是 SSI 的老套，片頭露一下，從此音訊全無，搞不好連結局也是默片一段，此次 SSI 的背樂請到了 The Fat Man（遊戲界相當有名的自由作曲家，以前常與 Origin 合作，但自從 Origin 決定作品儘量由公司人員來提供後，便不再有合作的作品），片頭音樂不再乏味，在遊戲中隊伍有重大進展或進入某些特殊地點時，或詭異或振奮人心的樂聲都會適時響起，帶給 AD&D 系列玩家不同的感受。

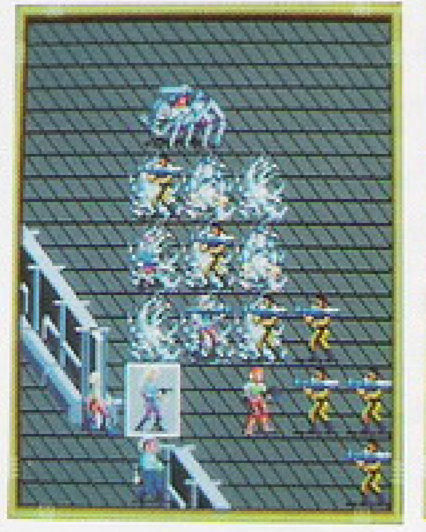


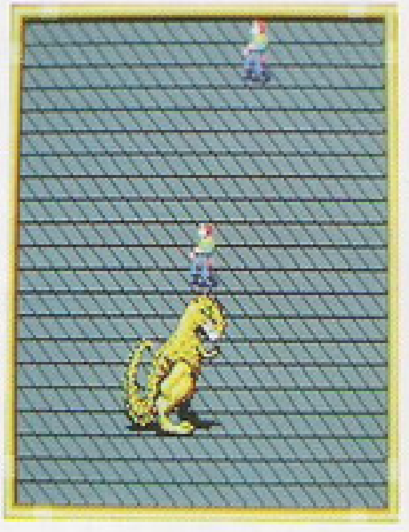


遊戲中更有許多細心的設計，像 Buck Rogers在和敵人作戰時如果遇到爆炸時會跳開尋找掩蔽，因此他絕不會被炸傷；而在金星地面作戰時如果有人使用爆炸性武器則你甚至可以看到在爆炸範圍內的植物及地面被燒焦的慘狀。至於期待有大量新武器出籠的玩家恐怕要失望了，遊戲中比起一代大約多了 2～3種新武器，不過水星製、金星製、月球製的特殊武器出籠，殺傷力大增，爆炸性的武器更是滿天飛，一場戰鬥下來雙方都把地給翻了過來，强力的護甲使你有刀槍不入的感覺。



敵人的種類又多加了許多種，一代的老朋友ECG（實驗用戰鬥基因生物）這次進步到了五代，以惡魔般的外貌再度與你作戰，更有新型的機器人出現，金星殘暴巨大的肉食恐龍，月球令人戰慄的植物怪，大量的敵人等待你去征服或是被征服；敵軍的人工智慧也大有改進，他們會在最適當的情況下使用最具有殺傷力的攻擊方式，造成你最大的傷害，你的隊伍如果不能快速的成長，失敗是可以預期的。





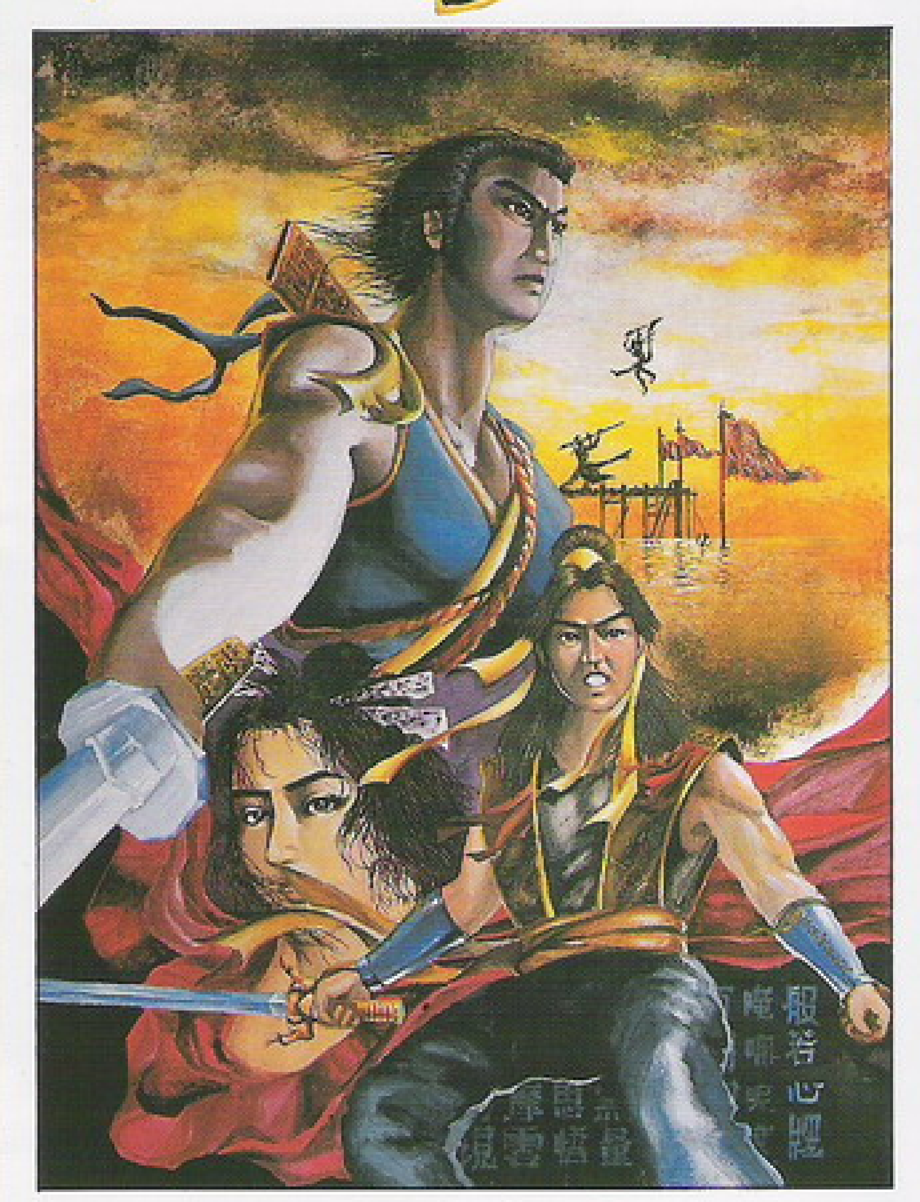


總而言之，這是一個中型的科幻RPG，以前未接觸過25世紀系列的玩家可以由此開始，玩過拯救地球的更是不可放棄，AD&D 的老手也可以接觸一下試試這個新的經驗，爲你的RPG生命再添一頁輝煌的戰史吧！



談起角色扮演（ RPG ）遊戲，總會讓玩者有股莫名其妙的興奮感。而每當玩者化身成千面郎君，飛入那絢麗神奇的 RPG 世界而遨遊其中時，往往能將現實生活中的種種不快拋在腦後，一享萬人景仰的大英雄滋味。在此，筆者相信有不少玩家也是在接觸 RPG 後，而深深愛上電腦遊戲，無怪乎RPG 之經典鉅作——創世紀VII，所引起的矚目是所有遊戲中最強烈的。

俠影記



／傅劍寒

近幾年來，國內遊戲界受到外來文化的刺激，許多設計師也紛紛投入心力創造屬於國人自己的作品，其中 RPG 領域的成就可算是最大的。中文 RPG 的影子最早該算是從勇者鬥惡龍身上看到，之後像是軒轅劍、破壞神傳說及俠客英雄傳等等作品上的進步也是有目共睹的。而如同西方 RPG 文化的演進過程一樣，前述幾個作品和西方早期 RPG 一樣，其著眼點大都放在外出探險、殺戮敵人、增加經驗、提升等級，然後再大開殺戒……最後完成打敗大魔頭的任務等等。

從國外最近幾個 RPG 代表作的身上，我們不難嗅出程式設計師們正力求突破舊有的巢臼，進而開創 RPG 的新風貌。而國內有此用心的狂熱份子們也正努力開創中文 RPG 的新風貌，而俠影記就是他們所推出的第一套作品。

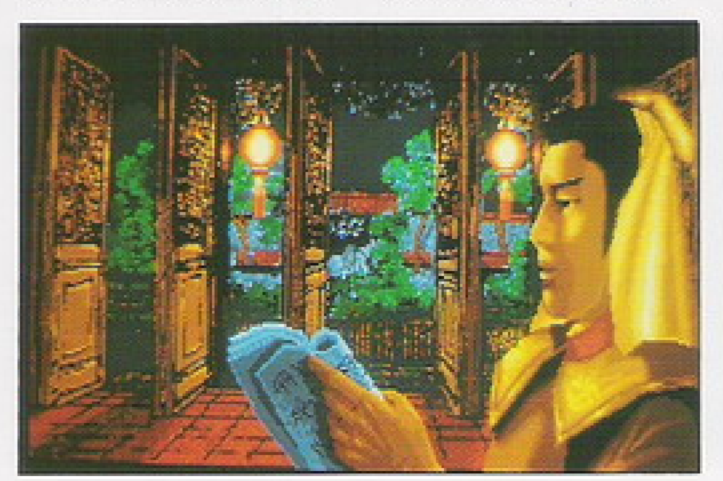
說起俠影記與從前中文 RPG 最大的不同點，首推其「即時戰鬥模式」。在從前的作品中，戰鬥的發生往往是不可預知的，就好比踩地雷似的，在兩軍相遇後即切換成另一種形式的螢幕，然後只看到怪獸們與英雄對峙兩邊，雙方互做揮舞狀，接著計算傷亡點數後，戰鬥便告結束。而俠影記所採用的戰鬥模式，乃是直接在地圖上發生，你並沒有因爲發生戰鬥行爲後而進入了另一個「異次元空間」，就像眞實的世界一般，在路上遇到敵人，就在路上開打起來，而且你也不必因爲發生戰鬥了，所以就不能去做其他的動作（如檢查或使用物品等等）。在俠影記中，你一樣可以去做這些動作，就好比在眞實世界裡一樣，不會因爲戰鬥的發生而停止了其他同時可能發生的事情。

另外值得一提的就

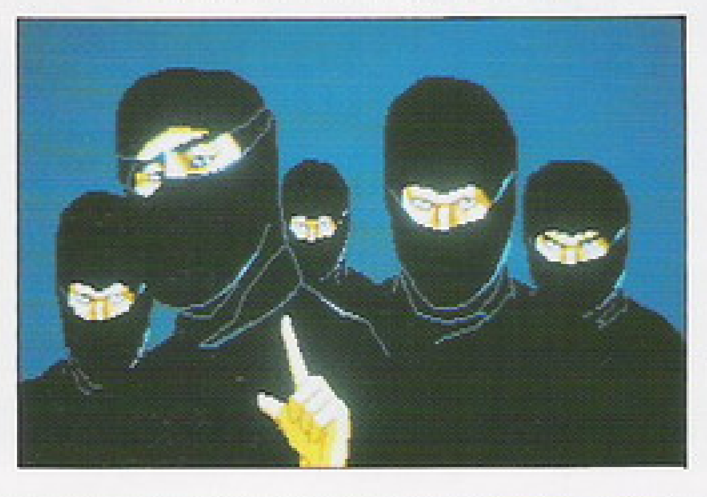
震天門主不敵，死於非命



震天門主挑燈夜讀，不知死神已漸逼近‥



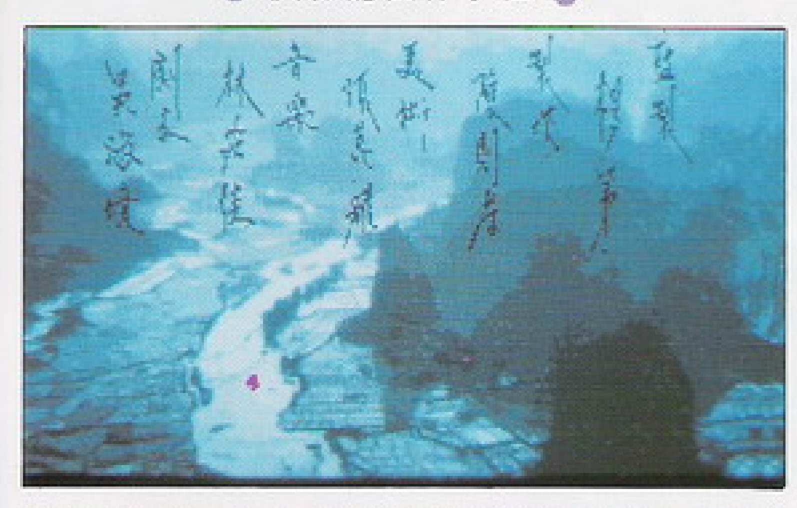
魔教黑衣人的來襲！





是，侠影記中的戰鬥行為並不是一個讓你厭煩的練功行為，你不會因為練功不足而無法完成整個遊戲。只要你行，甚至可以不用和對方短兵相接就能戰勝對方；例如試玩版中你可將舵主引到木頭陣裡，讓他被機關撞死，而不一定硬碰硬的和他對幹。

侠影記製作小組



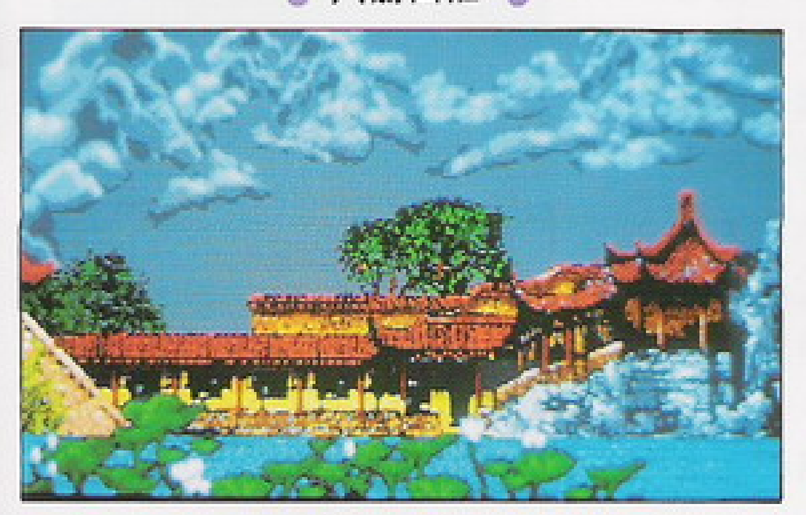
男女主角，一是英氣勃發，一是溫柔婉約



還有一點，我們將會從侠影記中學到，戰鬥並不是單靠武力強弱來解決一切，動動腦筋，武功低對方一截照樣有機會打勝，端看你「策略」的運用。說穿了，侠影記中的上乘武功—侠影步就是武學中的最高境界——打不過就跑。當你內力尚未恢復發功時，跑吧；當你形勢不利時，跑吧。總之以往硬碰硬的做法將會死得很慘，惟有針對地形做出適當的策略，方是上策。

除了戰鬥模式外，侠影記的對話也將讓你耳目一新。相信在玩過試玩版的玩者一定會發現，其中風趣幽默的對話情節，頗能讓玩者發出會心一笑，而在正式版裡，將會有許多更為幽默的對話等著你去發現。另外其對話模式所採用之選項式，更將冒險遊戲的精華融入 RPG 中。現在，我們已不用如同傻子般嘗試去與其他角色交談，而卻只得到一些無關痛癢的訊息。這次玩者將有發問的權利，想問什麼，就問什麼；非但你問別人，別人也會主動來與你聊天，而盡情且豐富的對話內容也將會為你在這 RPG 世界中增添另一種情趣。

八劍山莊



其他如清晰的物品欄中，物品的名稱及形狀你都可親眼看見，這將使你選擇物品的使用更為方便。還有在劇本、音樂及畫面上的功力，都將令你耳目一新。除了上面所談的以外，我想下面所提到將更為重要。

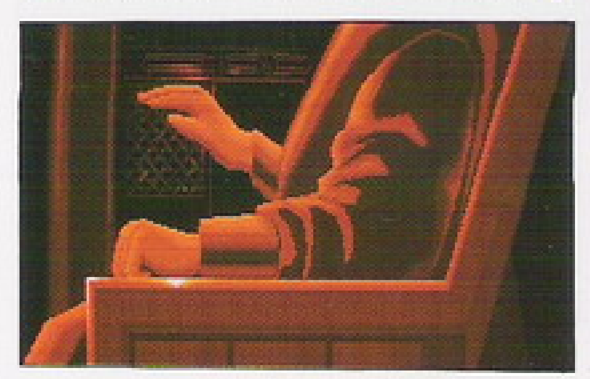
遊戲中部份人物肖像



往往從前玩者在選購遊戲時，僅能從報章雜誌，或只是從遊戲的封盒介紹得知有關遊戲的種種，但總是不敢貿然一試。而侠影記製作小組此次為服務大眾，更要使玩者買得有信心，特於三月號電腦遊戲世界中文版雜誌中贈送試玩版，並且徵詢各方的意見，做為正式版中的改進參考。此行動一推出後，立刻廣受各方好評，而且玩家回函相當的多，其中也不乏精闢見解，而侠影記製作小組也都參考了這些資料，並將在正式版中給予大家一個相當大的震憾。我們真的很高興，在此事事皆以民意為依歸的時代下，侠影記製作小組能如此注重消費者的權利。

如今，侠影記終於在 3 月29 正式上市發行了，有些人覺得非常好玩，但或許也有些人覺得比起外國遊戲還差上一大截。但不管怎樣，我們已從侠影記身上看到中文 RPG 新時代的來臨；相信只要肯花心思，在不久的將來，國人自製的產品定可超越國外，或許就在侠影記二代、三代也說不一定。

魔教教主—神龍見手不見首





幻影法師



/Lotus

楔子：

當暮色低垂，巫師Raistlin望著營火邊狂歡的人群，喃喃自語：「他們高興得太早了。」R-aistlin 和他的伙伴們剛解救了一群被拘禁在Pax Tharkas 城為奴的人們，並且施巧計把城門封死，阻遏了黑暗之后所派出的大批追兵。

Raistlin緩緩地說：「這些人不知道危險迫在眉睫，龍人軍隊隨時可能衝破城門，展開追殺。我們必須趕緊離開此地。」大伙兒的首領 Tanis 點了點頭：「沒錯！可是我們能把他們帶到那裡？這幾乎是塊完全陌生的土地……」緊接著一陣沉默。

一向脾氣最火爆的矮人 Flint 忽然插口：「傳說中這片區域原本是由山矮人所統治，當黑暗勢力降臨，矮人們找到一條貫穿南方山嶽的道路，通往位於Tho-rbardin 的王國。或許我們可以把這些人帶到那裡去尋求庇護，只是他們走得太慢了。」

Raistlin冷笑了一聲：「哈！這些人只是一群手無縛雞之力的烏合之眾，我看沒走幾步就會起內鬨。何況他們所帶的食物只夠撐兩三天……」

Tanis 望著他的伙伴們，堅定地說：「不管怎樣，我們不能留在這裡等死。我有一個可行的計畫：派四個人組個偵察隊，在大隊人馬前面探路，順便看看有沒有食物。其他的人就留在難民之中保護他們。誰要擔任偵察的工作？」十二隻手全部舉起。

Tanis 環視了一周，開始分派工作：「Riverwind、Goldm-oon 、Raistlin，你們跟我來……」

全新的界面：

如果你曾經玩過 *SSI* 所出品的「**長槍英雄**」系列，再看到**幻影法師**精緻的畫面，一定不相信這是同一系列的遊戲。雖然一共只用了16色，但是整體效果決不輸於 256 色。說實在的，筆者在抓取圖形時，用 256 色的模式抓了數次不成，後來才醒悟到這只是16色的畫面。

整個遊戲共有兩種畫面：地圖及戰鬥畫面，這樣的設計頗似**創世紀Ⅴ**以前的風格（只是畫面漂亮得多）。地圖畫面有些類似戰略遊戲，可以看到偵察隊，難民隊伍和龍人追兵的位置及附近的地形。

如果偵察隊想仔細勘察某個



地點或是碰上敵人，就可進入戰鬥畫面應戰或是搜尋有用的線索。戰鬥場面採用特別的視角，極具立體感。遊戲的進行採取先進的即時(r-eal time)系統，不管



行進或是戰鬥時，玩者都不能猶豫太久，當你在考慮的時候，光陰毫不留情的飛逝，敵人也不會停止對你刀劍交加。

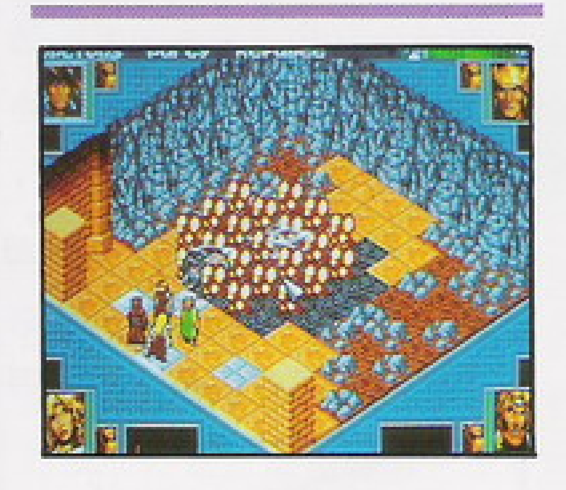
好在遊戲中設計了自動戰鬥的功能，不至於發生第一代魔眼殺機中手忙腳亂的窘境。戰鬥場面頗有眞實感，尤其是施展魔法





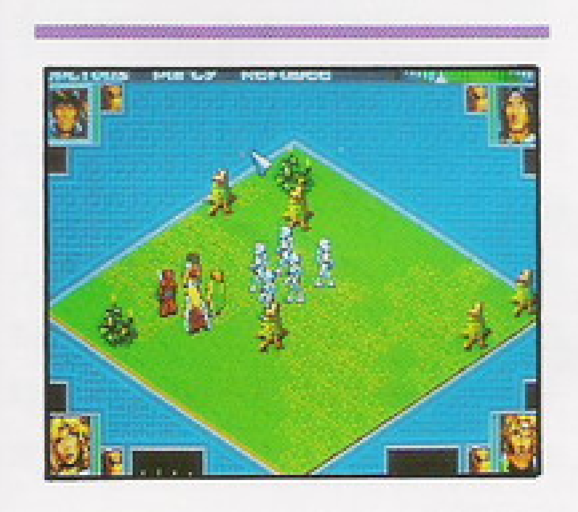
時，會有戲劇化效果。例如 Web 法術，只見魔法師彈指射出一道蛛絲，打到敵人身上，立即形成一面蛛網，把敵人黏得動彈不得，只能任你宰割。

又例如火球術，簡直就像一枚手榴彈，一聲巨響後，方圓五步內寸草不生。遊戲的界面設計得相當流暢，只要有一隻滑鼠就可以順利地執行所有的功能。音效也不錯，可以表達振奮、警覺和懸疑等各種情境。



特別的任務：

除了全新的畫面外，幻影法師的劇情也大異於一般的角色扮演遊戲。英雄們不再毫無顧慮地橫衝直撞，必須很小心地帶領一群脆弱的難民，爲他們探路，打發敵人，甚至找尋食物供養他們，必要時還得和他們溝通，軟硬兼施地請這群大爺上路。在這一點上，幻影法師頗有戰略遊戲的風味，和傳統上到處找人練功以求提升等級的遊戲截然不同。



如何讓難民們乖乖地照你的指引前行，是這個遊戲最重要，也是最困難的部分。說起那批難民大爺，實在把人恨得牙癢癢的。不管你如何伺候他們，仍要面對不定時的內鬨和分化。難民一旦分裂成好幾個小隊伍，會使得你的工作更加艱難。筆者曾身經百戰，好不容易殺出一條血路可讓隊伍安然通過，沒想到難民們竟然一致決定：回到黑暗之后那裡繼續被奴役……！



難民會議

即使難民對你百依百順，他們仍會因饑餓或龍人士兵的追捕而迅速死亡。由於在遊戲開始的兩天之內，龍人被關在城門之中，食物也不虞匱乏，你必須利用這兩天完成大部分的任務。兩天之後，前有饑荒，後有追兵，日子就不好過了。

一些小缺點：

幻影法師是 *SSI* 一項嶄新的嘗試，雖然在畫面和遊戲風格上相當令人稱許，但也有不少需要改進的地方，最令人詬病的就是人工智慧的設計。難民的行爲相當不合理，遊戲手冊中指示：只要供給充分的糧食，好好照顧他們，就一切OK；但事實上難民動向之中，隨機的成份很多，在完全相同的條件下常常做出不同的決定。幸好敵人的智商也算差的，要躲開他們並非難事。

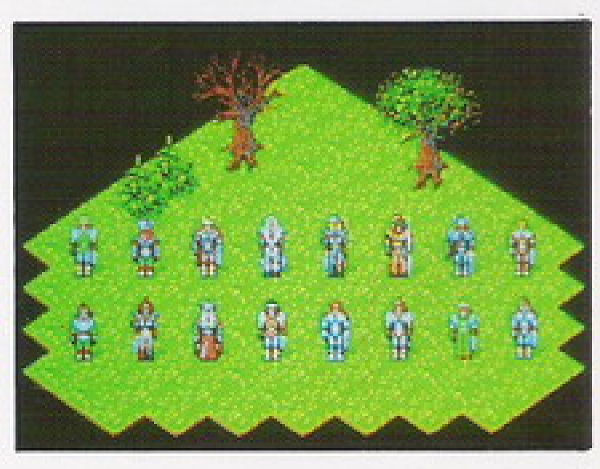
可怖的敵人



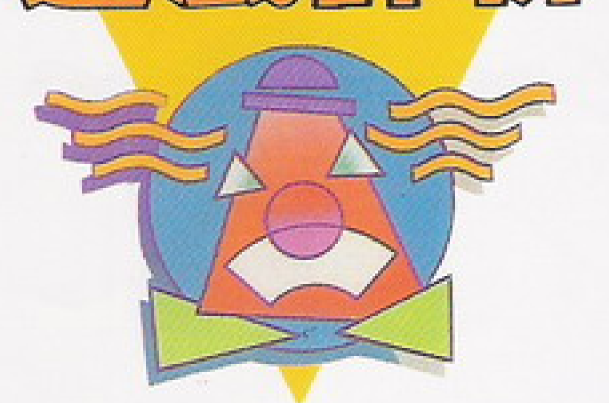
戰鬥也有同樣的問題，如果採取自動戰鬥模式，隊員常常擠在一堆成爲箭靶，或是無視於面前的障礙物，拼命向樹木石頭浪費箭矢及法術。另外一點就是劇情單調，整個遊戲裡只有三、四次的對話，喜歡解謎的朋友可能相當失望。遊戲裡有一些旁支，你可以自行設計路線，用兩三天（遊戲裡的時間）直接把難民帶往目的地，或者繞到那些不重要的地方逛逛。

由於戰鬥並不是遊戲的重點，遍地的敵人可能使你相當厭煩。遊戲手冊中對可加入偵察隊的十二位伙伴有詳細而動人的介紹，他們之間有兄弟、情侶、死對頭等複雜關係。很可惜的是遊戲並沒有充分運用這些隊員的性格，交織出可觀的劇情。

英雄群



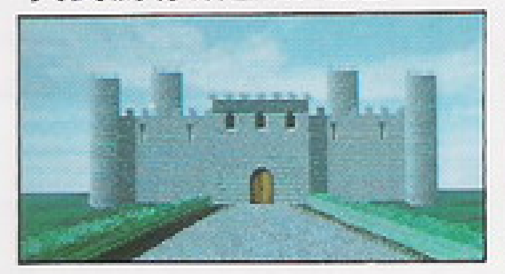
雖然有一些小毛病，幻影法師不失爲一個有趣的遊戲，起碼它創新的風格，華麗的畫面和音效就很值得一試。



CIVLIZATION

半靠著城牆，你看著城外隨著微風飄動的樹梢，照映著天邊一抹落日斜陽，心中感到一陣舒暢快意。回頭看了看這座人民爲了感念你的功績而爲你建造的皇宮城堡，再回想自己爲人民所付出的心血，只覺得這一切似乎都早在預料之中，你很快樂地品嚐著成功的果實。

人民爲你所蓋的皇宮

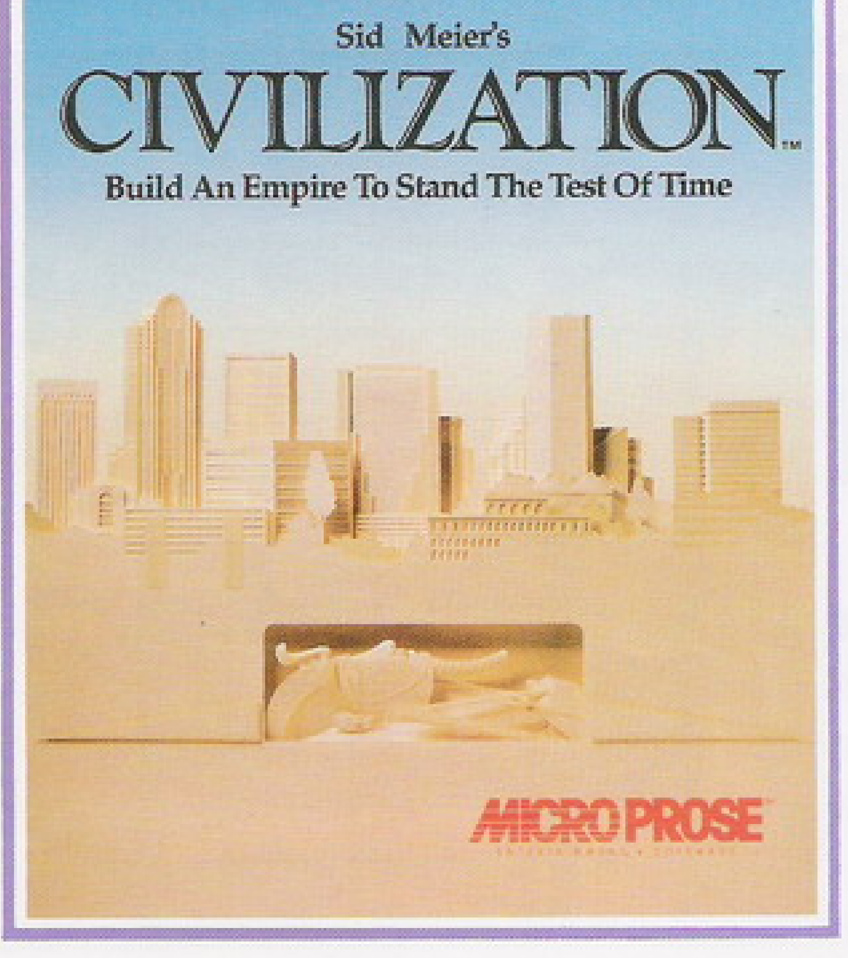


漫步走進富麗堂皇的殿堂之中，望著牆上掛著的世界地圖，你再次陷入深深的沈思之中，計畫著如何在繼續改善人民的生活的同時也維持著向外擴展。正當你陶醉在重重的未來美景中時，一陣急促的腳步聲將你從沈思中拉回現實。原來是到了你處理朝政的時間，你的大臣們正集合在你面前準備向你報告。

「啓奏皇上，北京城的人民希望擁有屬於他們的圖書館。」你的內政大臣惶恐地報告著國內的大事，「上海市的人民希望能和其他城市建立通商管道……」

「啓奏皇上，北京城應該先建立巡洋艦以對外擴展海權，」你的國防大臣持著和內政大臣不同的意見，「上海需要的是建立自己的步兵部隊以保衛國土……」

「啓奏皇上，我們應該發展核子融合技術以建立核能電場。」你的科技大臣向你提出新的科技發展方案。



／賴旭輝

「好！好！好！既然你們都有不同的意見，就以我的意見做為最後的決定吧！聽好，以下是我的命令……」於是你就在電腦上敲下了你的決定，一場精彩的文明發展史就在你的控制之下有計畫地逐步推展開來。

以上就是筆者預期 Civilization遊戲在推出後各個玩家在進行過程中的片段剪影。幾年前軟體世界推出了精彩的模擬城市和上帝也抓狂之後，又於前年年底推出了扣人心弦的鐵路大亨。

一連串的遊戲使得愛好這類遊戲的朋友們欣喜若狂，可是在你當膩了市長，不願意陷在那彈丸之地，再爲那一大堆的都市計畫傷腦筋的時候；當你覺得做一個高高在上、無人能敵的上帝，整天爲你的信徒與邪神作戰是一件很無聊的事情的時候；當你逐漸厭倦擔任鐵路公司的老闆，整天爲那些金錢、數字和各種財務報表傷腦筋的時候；而除了這些遊戲之外你又找不到任何其他的遊戲有足夠的深度和樂趣時，軟體世界特別不惜重資，再次爲您推出今年的年度超級大作 Civiliz ation。可預期的是這個遊戲的推出勢必再次掀起瘋狂的熱潮。

Civilization 是鐵路大亨的作者 Sid Meier 再一次精心製作的年度超級大作。基本上整個遊戲的設計理念仍是延續著鐵路大亨而來，只不過這次設計小組的構想是要讓玩家們從遊戲中得到絕對權勢的樂趣，讓每一個玩家都能以自己的理念來帶領一個種族穿越歷史的洪流。

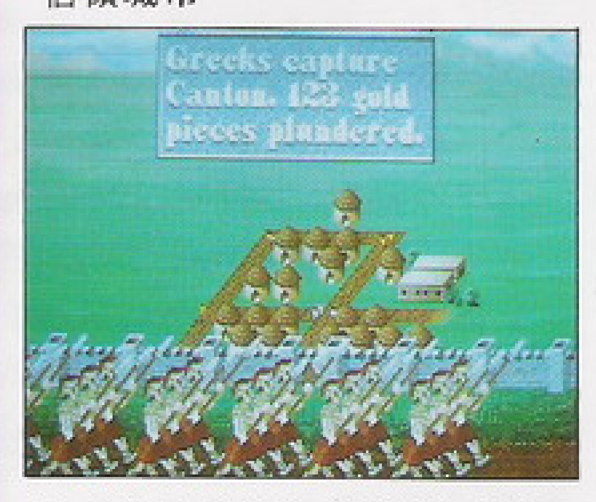
在這個遊戲之中，你所扮演的角色不再如上帝般遙不可及，也不再像一個小市長那般需要處理如都市計畫等的許多瑣事，當然更不像一個鐵路企業的領導人必須面對許多不確定的風險，這一回你所扮演的是一個種族的領導者，換言之，也就是一個國家的元首。

你必須考慮整個國家的財經建設、教育文化和軍事與科技發展等各方面的均衡。同時你也必



須帶領著你的國家對抗敵人的攻擊，必要時則必須發動戰爭，以擴張領土。隨著遊戲的進行，你

佔領城市



將可以看到你的政策執行的結果，如果你比你的對手高明，你就有機會得到這場遊戲的勝利。

鐵路大亨之所以成功的原因中最吸引人的一點就是遊戲者必須同時扮演許多不同的角色，你必須同時是企業經營者、工程師、財務顧問、甚至必須親自下海管理鐵路系統的運作。而這個遊戲不例外地也延續了這個重要的設計理念，每個遊戲者都必須同時扮演著多種角色。

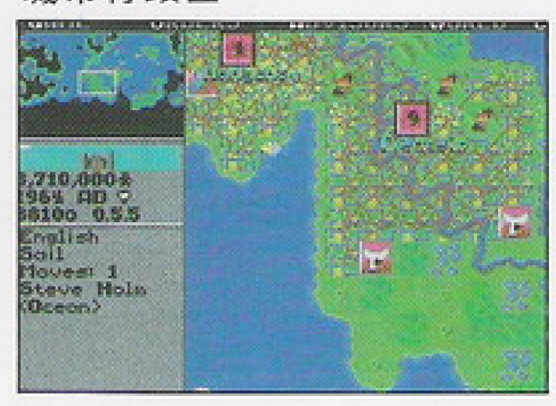
城市發展圖



你必須是你民族（國家）的軍事統帥，帶領軍隊對抗敵人的侵略或攻擊敵人。你也必須是經濟專家，妥善計畫設置城市的位置，輔導城市的成長和生產。當然不可避免的，你是國家的元首，你必須在軍事和經濟發展之間適時地做出正確的決定。

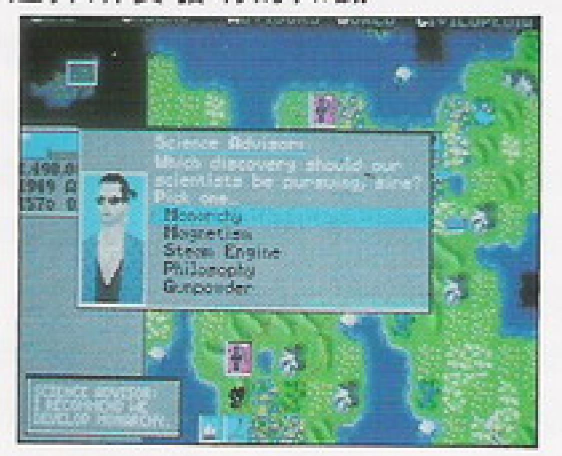
你將會是你國家的科技顧問，你必須決定科技發展的方向，而這個決定同樣也是面臨一個軍

城市行政圖



事與經濟抉擇的問題。有些科技發展可以幫助你獲得更多民生方面的改善，而另一些科技發展可能會造成軍事上的優勢。你必須衡量遊戲各個階段的狀況，小心

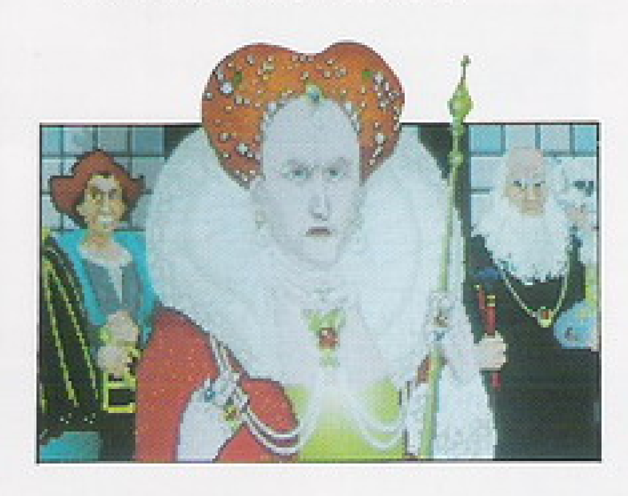
選擇所要發明的知識



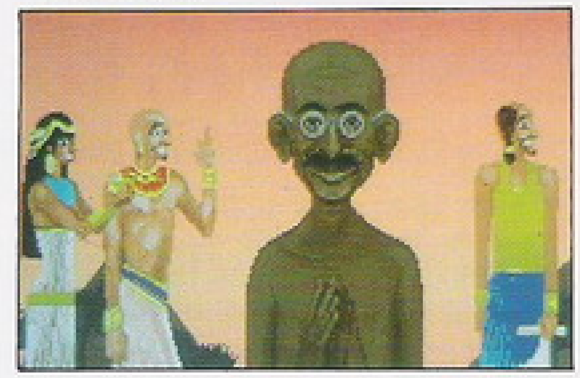
地為自己的國家制定未來的科技發展方針。

隨著遊戲的進行，你所必須扮演的角色也愈多。你將必須當你自己的外交官，經由各個不同

與英國結盟
（但要交 150 塊保護費）



結盟成功



的顧問所提供的資料加以分析，決定那些對手可以暫時忽略，或者加以攻擊，而那些對手可以結盟。且城市的管理也會隨著遊戲的進行，變得愈來愈複雜，你將必須花費更多的精神來維持城市的效率和穩定。

由於這許多不同的角色都加諸在遊戲者的身上，使得遊戲的結果變得多彩多姿。你所做的每一個不同決定都會對遊戲的結果造成不同的影響和結局，而這也正是這類遊戲最吸引人的地方。這個遊戲中還有另一個造成類似效果的地方就是環境的可變性，由於每次遊戲開始的環境變化各不相同，也使得每次重新開始的遊戲都會有不同的發展。

遊戲中另一個特殊的創舉就是隱藏式的地圖。在剛開始時，你只能從地圖上看到你周圍的一小塊土地，隨著時間的消逝，你

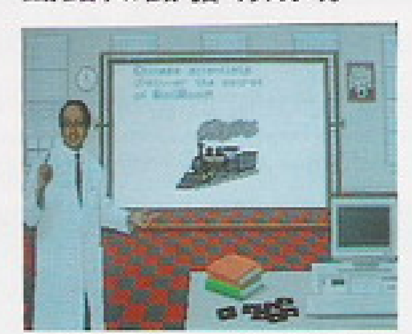
他國大舉進攻



的人民開始向外拓荒，而你所能看到的世界也就隨之擴張。而這個設計使得這個遊戲更加有趣，因為它剛好滿足了人們探索未知世界的潛在慾望。在遊戲中同時

還增加了一個線上百科全書，這個功能對初次接觸這個遊戲的人或是對希望從遊戲中得到一些常識的人而言，是一個相當有用的工具，它可以幫助你得到和這個遊戲有關的各種資訊，及人類文明發展過程中的各種相關知識。

鐵路知識發明成功



在遊戲中，每個遊戲者必須面對許多對手，而這些對手隨著他們的民族性和地域性有不同的表現和反應。除了這些基本的考量之外，再加上人工智慧的運用，使你所遇到的對手將會一個比一個強。

當遊戲進行到後期的階段時，作者還加入了經由旅行商隊建立貿易路線的觀念。經由彼此貿易的往來，加速了知識的流通和強力經濟時代的來臨，同時也間接增長了向外探索和外交事務。

隨著歷史的發展，人類經由最初的無政府狀態，漸漸聚集在一起而發展成爲君主專政和獨裁政治，隨後慢慢演變成封建制度。一直到最近數百年才有共和國和民主政治的產生，而到了二十世紀乃又有了共產主義的興起。如果你對不同的政治體有興趣，你還可以在遊戲中嘗試各種不同政治體對你的種族所可能發生的影響和結果。

從遊戲中，你將可充份體會到一個國家的基本組成要素還是它的人民。所以你除了不斷地加强經濟與軍事的建設之外，你也必須同時顧及人民的精神生活，否則就會產生對你感到不滿的人。

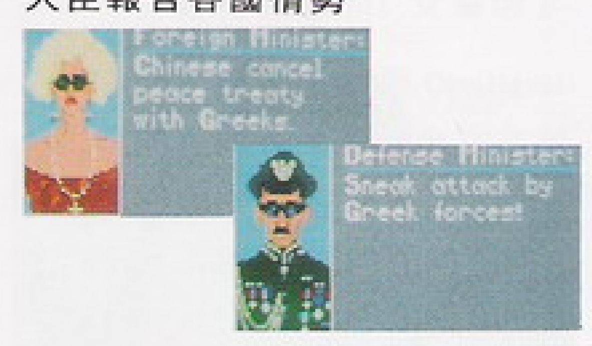
一旦在一個城市中，對你不滿的人數超過一定的人數，這個城市會因混亂而使生產力陷入停頓。如果一個國家中混亂的城市太多，將會影響到整個國家的經濟與軍事發展。

遊戲中也引入了稅收的觀念，你將可以了解到國家的一切經濟來源仍是來自人民，而一個政府對稅收的使用方式也會影響到人民對政府的滿意程度，尤其是在民主社會更是如此。

通常在早期的文明中，只有專制政府的型態，這時候的人民思想也比較單純，不會有太多的要求，所以很容易就滿足人民的願望。到了二十世紀，政府的型態將會直接影響到整個國家人民的滿意度和生產力。

在共產主義國家中，由於政府採用高壓統治政策，所以人民不敢有太多的要求，但是生產力也相對比較低。而在共和國和民主社會中，人民有充份表達意見的自由，因此必須要花費更多的精神在國內事務上，才能使人民滿意。

大臣報告各國情勢



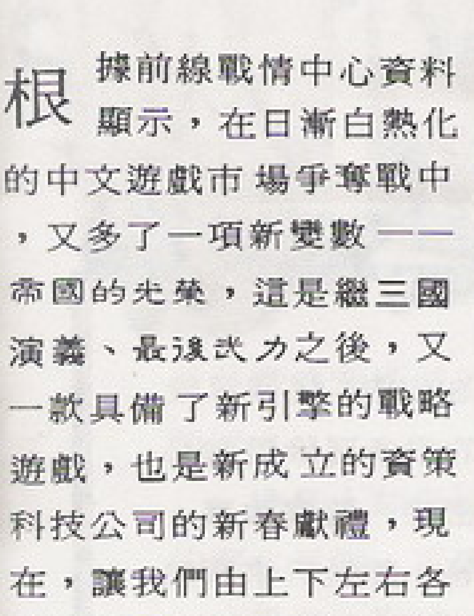
遊戲中另一個重要的特點就是加入了軍事根據地的觀念，駐地遠離原來的根據地或家鄉的部隊會使分散在二地的親人感到相思和不快，而這點特別是在共和國和民主政治中尤其顯著。這個觀點在現實社會中可以得到很好的印証。

通常共產專制社會人們只有隨著統治者的調派擔任各種不同的職務，而在民主社會中講究自由平等，所以遠離家鄉的軍事任務就會受到相當程度的排斥，再加上民主政治中有議會的制衡力量，因此使得戰爭比較不容易發生。

遊戲進行到精彩的最後階段，由於高度的經濟發展，帶來環境污染的問題，如果你不重視這個問題採取解決的步驟，將會使全球同時受到影響。另一方面，由於各國都發展出核子科技，而使得發生世界大戰的可能性幾乎減到零。科技發展到了這個時候，使人們開始將眼光轉移向外太空，「太空競賽」緊跟著展開序幕。遊戲的最後就是以誰能先統一全球，或是誰的太空船能先到達最近的星球建立殖民地爲遊戲的優勝者。

和鐵路大亨一樣，這個遊戲也是花費了相當多的人力和心血才完成。可以預期的是，這個遊戲的推出，勢必造成比鐵路大亨更大的高潮。筆者有幸得以先睹這個遊戲，在拿到遊戲後，馬上就被這個遊戲精巧的構思，美麗的畫面和多種變化的劇情深深的吸引住。經過一段時間的熟悉，對這個遊戲只能以四個字來形容，那就是一精彩絕倫。各位讀友如果也有興趣的話，不妨密切注意軟體世界出版的訊息，一旦上市就趕快去買回來，這絕對是個值得珍藏的軟體。





根據前線戰情中心資料顯示，在日漸白熱化的中文遊戲市場爭奪戰中，又多了一項新變數——帝國的光榮，這是繼三國演義、最後武力之後，又一款具備了新引擎的戰略遊戲，也是新成立的資策科技公司的新春獻禮，現在，讓我們由上下左右各角度來評估這支新兵的實力。

受文者：無數熱愛戰略遊戲的電腦User.
發文者：銀河帝國元帥暨宰相—萊因哈特．黃

動畫

進入遊戲之後立刻可以看到的是以圖片爲主體的劇情簡述，總長度約兩、三分鐘之久，表現能力不錯，可謂簡單明瞭又不失清楚。進入遊戲之後，配合著User 的動作，會有「艦隊前進中」、「第×機群空戰中」、「第×偵察機發現敵蹤」……等動畫，而配合機種的不同，各中隊出發時的動畫也會改變。而在繪畫風格也算蠻成功的，至少是中文遊戲的新畫風，而且是看來很順眼的新畫風。

不過，話說回來，帝國的光榮並沒有作出很好的結尾動畫，所以花了好一番工夫之後換來的可能是令人憤憤不平的「你贏了」，資策科技似乎沒有從魔眼殺機Ⅰ的前車之鑑學到這對玩家而言是多大的傷害。

遊戲內容

在遊戲內容方面，帝國的光榮可算是獨樹一幟，以前所未有的方式把戰略和戰術融合了起來，給人充足的新鮮感，同時以廣大的太平洋地區爲棋盤，以世界的未來爲賭注的豪氣干雲，令人不禁有「英雄所見略同」的感動。不過，雖然有太平洋爲戰場，但User在每一獨立戰役中的活動範圍還是被圈限在一小個地區，只有最後一役——帝國光榮之戰，可以縱橫四海，毫無限制。

精緻的資料設定是遊戲的另一大特色，在遊戲中每一艘船、每一中隊飛機、每一個將領都是有所根據的，而爲了逼眞起見，各種攻擊、防禦的資料都十分齊備，甚至有「迴轉率」的設定，簡直和 SSI 的戰術遊戲有拚。

比較可怕的是由於每個艦隊都要一個將領帶領，而將領又出現得極少（雖然資料設定上很多），以致最多只有三個艦隊可供你操作，這使得帝國的光榮失去了「海戰」遊戲的特性，而凸顯了艦載機群的重要性，成爲「空襲」而非海戰的遊戲，決定勝負的是空中武力的運用而非船隻或艦隊的運用。以「眞實性」而言這確是個好主意，但在「遊戲性」上可就成爲敗筆了，畢竟沒有一個戰術玩家會呆坐在螢光幕前，因看到大和號在艦隊遭遇戰中被電腦的自動計算系統擊沉而非自己精良的戰術，而感到快樂的。

在這一點上，我認爲遭遇戰若能切換成標準戰術遊戲的方式進行，也許會使遊戲更具可玩性吧？

好在除此之外，帝國的光榮還有許多值得一玩之處，尤其是最後的中途島之役，日本以三個艦隊近百艘船的實力來打你兩個艦隊30餘艘（其中一個還是以驅逐、運輸艦爲主），更可悲的是你只有不滿十個中隊可運用（除非你打算派 F-4 去投炸彈），唉，看你怎麼死的吧！不過以航空母艦爲首要目標可爲你減輕極大的空中壓力就是了。

人工智慧

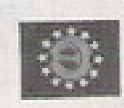
玩戰略遊戲少不了AI，AI若差那也就沒玩頭了。帝國的光榮在AI上算是具有基礎水準了，可是遇上誘敵之類的手段還是被玩家耍了一大圈，所以不能說它有成功的AI，不過諸君要知道，AI建立在經驗的基石上，所以實在不能奢求 SSI 級的AI系統。有一點倒值得一提，電腦常常夜襲你的艦隊，尤其是你的艦隊緊鄰港口或具有比它強的空中武力時，會更明顯，筆者的方式是把艦隊重編攻擊艦隊、航空母艦、運輸艦隊三類，用攻擊艦隊來抵抗外敵，不錯吧！可惜在對方有絕對優勢時這招沒用。

總評

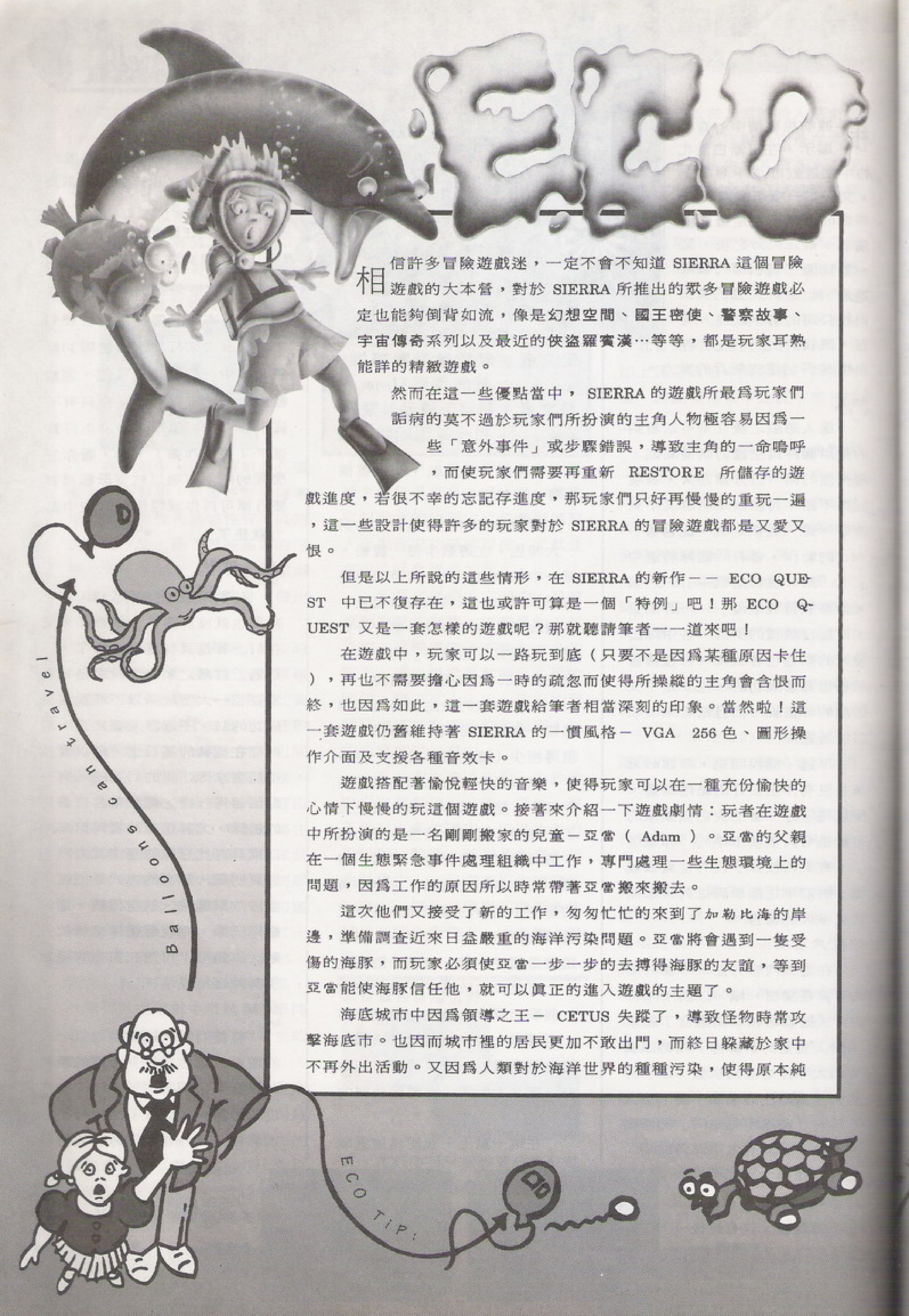
整體而言，這算是可以一玩的遊戲，雖然它只有蠻爛的單軌背景音樂，不過音效尚佳，動畫也頗過癮，所以遊戲進行時不致太無趣，另外也希望遊戲的格局能更大些。

/萊因哈特．黃







相信許多冒險遊戲迷，一定不會不知道 SIERRA 這個冒險遊戲的大本營，對於 SIERRA 所推出的眾多冒險遊戲必定也能夠倒背如流，像是幻想空間、國王密使、警察故事、宇宙傳奇系列以及最近的俠盜羅賓漢…等等，都是玩家耳熟能詳的精緻遊戲。

然而在這一些優點當中， SIERRA 的遊戲所最為玩家們詬病的莫不過於玩家們所扮演的主角人物極容易因為一些「意外事件」或步驟錯誤，導致主角的一命嗚呼，而使玩家們需要再重新 RESTORE 所儲存的遊戲進度，若很不幸的忘記存進度，那玩家們只好再慢慢的重玩一遍，這一些設計使得許多的玩家對於 SIERRA 的冒險遊戲都是又愛又恨。

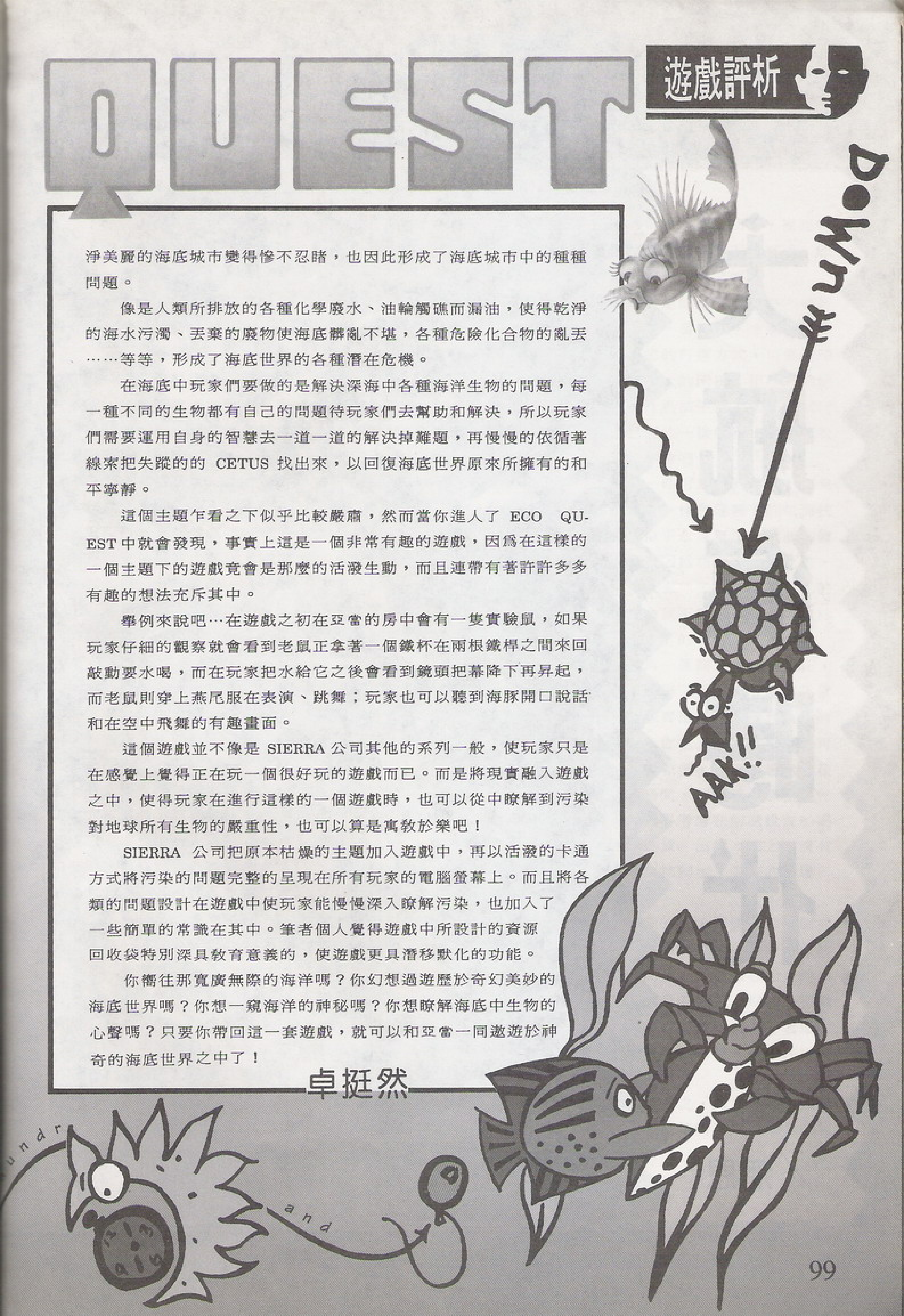
但是以上所說的這些情形，在 SIERRA 的新作－－ ECO QUEST 中已不復存在，這也或許可算是一個「特例」吧！那 ECO QUEST 又是一套怎樣的遊戲呢？那就聽請筆者一一道來吧！

在遊戲中，玩家可以一路玩到底（只要不是因為某種原因卡住），再也不需要擔心因為一時的疏忽而使得所操縱的主角會含恨而終，也因為如此，這一套遊戲給筆者相當深刻的印象。當然啦！這一套遊戲仍舊維持著 SIERRA 的一慣風格－ VGA 256色、圖形操作介面及支援各種音效卡。

遊戲搭配著愉悅輕快的音樂，使得玩家可以在一種充份愉快的心情下慢慢的玩這個遊戲。接著來介紹一下遊戲劇情：玩者在遊戲中所扮演的是一名剛剛搬家的兒童－亞當（ Adam ）。亞當的父親在一個生態緊急事件處理組織中工作，專門處理一些生態環境上的問題，因為工作的原因所以時常帶著亞當搬來搬去。

這次他們又接受了新的工作，匆匆忙忙的來到了加勒比海的岸邊，準備調查近來日益嚴重的海洋污染問題。亞當將會遇到一隻受傷的海豚，而玩家必須使亞當一步一步的去搏得海豚的友誼，等到亞當能使海豚信任他，就可以真正的進入遊戲的主題了。

海底城市中因為領導之王－ CETUS 失蹤了，導致怪物時常攻擊海底市。也因而城市裡的居民更加不敢出門，而終日躲藏於家中不再外出活動。又因為人類對於海洋世界的種種污染，使得原本純



淨美麗的海底城市變得慘不忍睹，也因此形成了海底城市中的種種問題。

像是人類所排放的各種化學廢水、油輪觸礁而漏油，使得乾淨的海水污濁、丟棄的廢物使海底髒亂不堪，各種危險化合物的亂丟……等等，形成了海底世界的各種潛在危機。

在海底中玩家們要做的是解決深海中各種海洋生物的問題，每一種不同的生物都有自己的問題待玩家們去幫助和解決，所以玩家們需要運用自身的智慧去一道一道的解決掉難題，再慢慢的依循著線索把失蹤的的 CETUS 找出來，以回復海底世界原來所擁有的和平寧靜。

這個主題乍看之下似乎比較嚴肅，然而當你進人了 ECO QUEST 中就會發現，事實上這是一個非常有趣的遊戲，因爲在這樣的一個主題下的遊戲竟會是那麼的活潑生動，而且連帶有著許許多多有趣的想法充斥其中。

舉例來說吧…在遊戲之初在亞當的房中會有一隻實驗鼠，如果玩家仔細的觀察就會看到老鼠正拿著一個鐵杯在兩根鐵桿之間來回敲動要水喝，而在玩家把水給它之後會看到鏡頭把幕降下再昇起，而老鼠則穿上燕尾服在表演、跳舞；玩家也可以聽到海豚開口說話和在空中飛舞的有趣畫面。

這個遊戲並不像是 SIERRA 公司其他的系列一般，使玩家只是在感覺上覺得正在玩一個很好玩的遊戲而已。而是將現實融入遊戲之中，使得玩家在進行這樣的一個遊戲時，也可以從中瞭解到污染對地球所有生物的嚴重性，也可以算是寓教於樂吧！

SIERRA 公司把原本枯燥的主題加入遊戲中，再以活潑的卡通方式將污染的問題完整的呈現在所有玩家的電腦螢幕上。而且將各類的問題設計在遊戲中使玩家能慢慢深入瞭解污染，也加入了一些簡單的常識在其中。筆者個人覺得遊戲中所設計的資源回收袋特別深具教育意義的，使遊戲更具潛移默化的功能。

你嚮往那寬廣無際的海洋嗎？你幻想過遊歷於奇幻美妙的海底世界嗎？你想一窺海洋的神秘嗎？你想瞭解海底中生物的心聲嗎？只要你帶回這一套遊戲，就可以和亞當一同遨遊於神奇的海底世界之中了！

卓挺然

大航海時代

／潘恩



等了好久好久，終於在展售架上看到它的身影時，不禁涕泗縱橫，當下掏出六百元買回家玩。什麼遊戲有如此的魅力呢？猜對了！就是大航海時代。

一直以來， KOEI 公司的代表作就是六角戰格遊戲，不同的只是時代背景的改變而已，日復一日、年復一年，正當筆者打算放棄對 KOEI 的支持時，它有了新的改變－戰略RPG，對這個改變，我只能說：很好！我喜歡。

很難論斷一款遊戲的好壞，不過要說它是一款水準以上的遊戲，顯然沒人會有異議，尤其以 KOEI 公司本身的既有作品來比較的話，更可看出其進步之所在。

相信每個人都注意到了封套上那個 3 公分見方的 Ad-Lib標誌，沒錯！ KOEI 終於肯爲 IBM的玩家花點心了。要知道在其它機種上的音樂水準是以出售 CD 片爲準的各遊戲，而在 IBM上卻成了啞吧，這是多令人憤怒的事！如今總算還有點良心知道要支援 Ad-Lib ，不過以現在各遊戲皆支援 Sound Blaster的標準而言，似乎還有點……

另一個可以在盒上注意到的是 Mouse的支援，不過以此遊戲類型而言， Mouse好像有點多餘了，更糟的是沒經驗的企劃員似乎忘了 Mouse的功用，結果它只是變成了螢幕上按鈕的工具，而你必須把 Mouse 移到正確之處而弄得滿頭大汗，結論是：有不如無，用不如不用……

當然了！它的樂趣似乎不在 Mouse 上，十分幸運的這遊戲內容遠在其 Mouse 操作上。這是一款由許多小任務所組成的RPG，這使玩家可玩出許多不同的故事，但也同時使劇情變得似乎沒有什麼關連。

比較好的是玩家可以有二種不同的遊戲進行方式，一種是商業，只要往來各港口間，拼老命的逢低買入逢高賣出，一種是武力，你必須武裝自己然後打倒一切敵人，當然最好還是二種交互運用，以免太單調。

喜歡HEX的玩家們，KOEI 這次依舊沒讓各位失望，你有的是機會和對手在六角格上海戰，不過對海戰的一些設定似乎可以更精確一點，比方說珊瑚礁應該可以通過小船，地形上也可以多幾種（漩渦之類）。嚴格說起來，這次的AI算是上上之作，雖然還沒有擊敗我的功力，但也不敢忽視它。

說說港口吧！大航海時代的港口設計有些怪異，不過十分方便。而遊戲中附了一張樹狀指令表蠻不錯的，說到這兒先讓我批鬥一下定碁的說明書，這本十分精美的銅版紙說明書有五十頁之多，內容卻少得可憐，很多東西都是一再重覆出現，仔細一看都是一樣的。諸如買賣貨品的進行、賭局、見公主……等眞正比較需要介紹的卻隻字不提，實在是很可惜，許多新手在這裡得不到任何的幫助。話說回來，裡面的常駐詞典可以給你不少幫助，即使偶而也有遺珠之憾！

很肯定的是 KOEI 必在航行方式下了一番工夫，才能規劃出如此詳盡的行進方式，可惜這卻給筆者很大的困擾，粗枝大葉的筆者至今扔搞不清，如何讓航行和自己想的一樣順利，唉！總有一天能學會吧！

另一件可肯定的事是：如果你和筆者一樣有蹩腳了的航海技術，你似乎永遠無法知道海的盡頭在哪？因爲在你未找到之前，死神已找上你了，或者時間已到了。這令我不禁羨慕起那些精於 PC-TOOLS 的傢伙！

成爲一個商人會使人瘋狂，你必須記錄下每一件貨品的進價，以確保賣出時你是獲利者，除此之外，你也必須爲那幾乎不可能成功的殺價，一再的嘗試而花費無數時間，即使這些都不算什麼，你還得考慮在何處投資船場，何時進貨、出貨，海上有沒有足夠的食物和水、平安的到達……等。

不幸的是，即使身爲一個武者，你也不能幸免以上大多數的煩惱。而且你還得擔心船隻的損耗度，人員的數量、戰利品和戰爭中的消耗不成比例，不過這對於一個戰略迷來講，是一件很有挑戰性的事。

綜合言之，假如你是一個戰略迷，它是絕對可以折磨你的腦子的。

銀河飛將建軍記(一)

編譯/Trillion

引言:

許多玩家腦海裡一定還對銀河飛將留下很深刻的記憶,軟體世界在得知美國Origin公司即將推出銀河飛將時,即全力投入該軟體的製作,期使國人早日能目睹銀河飛將的風采。在收到Origin 寄達的磁片後,軟體世界總部立即喧騰了起來,而遊戲在國內推出後果然引起許多好評。

銀河飛將精緻的畫面、僑人的聲光效果讓人如臨星戰現場,而其豐富的劇情及饒富想像力的人物造形及戰機性能更令人讚嘆不已,對於遊戲製作、音效、人物構思及劇情的搭配如此緊湊,許多人都不禁要問Origin的工作群是如何做到的?更有人好奇地想知道銀河飛將系列是在何種背景下構思出來的?現在,這篇報導就爲各位揭開銀河飛將幕後的神秘面紗……

夢想成眞

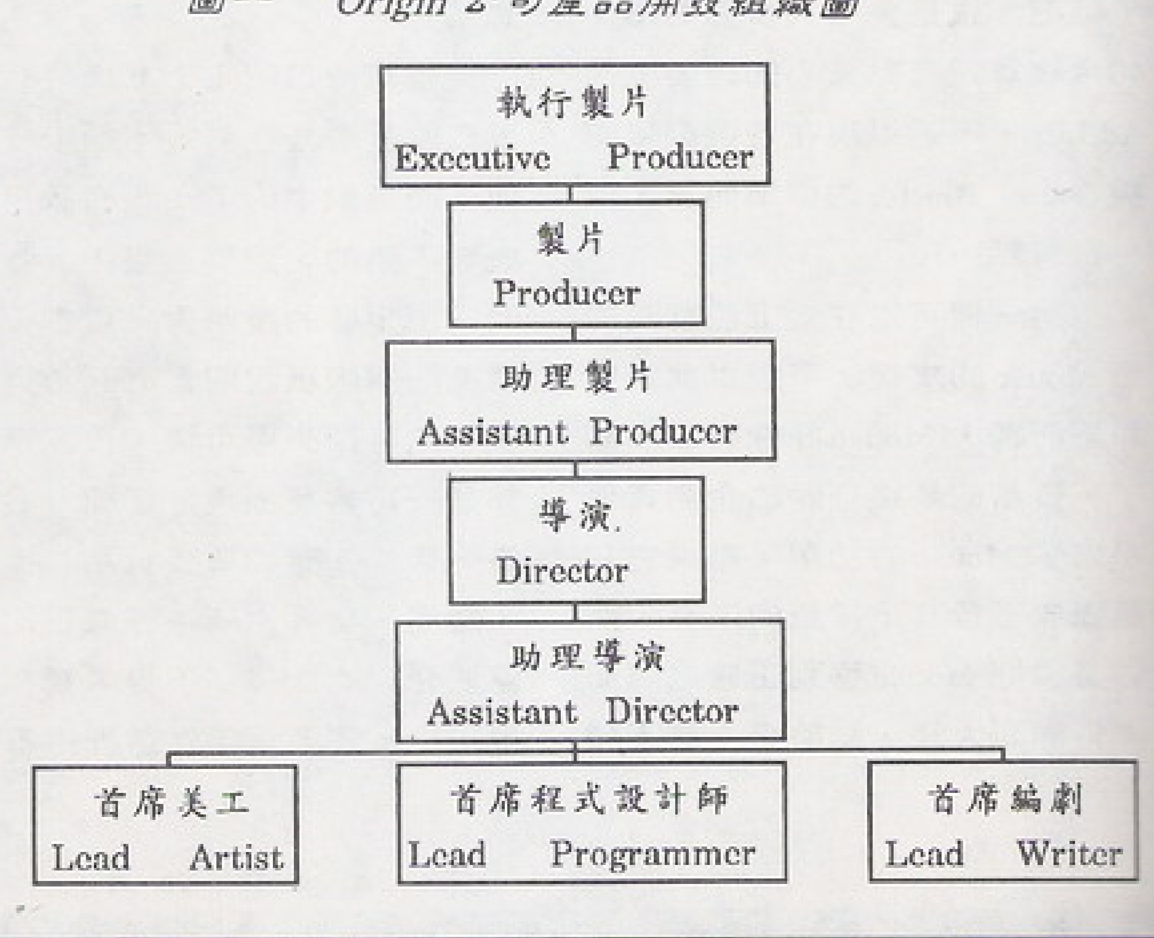
銀河飛將才剛上市,玩家好評就像潮水一般湧上 BBS ,有的人說:「每次不幸陣亡,我就情不自禁大叫」,有的人說:「音樂、畫面做得好有臨場感,我好像在看一場電影」,還有的人說:「這是我頭一次碰到,看別人玩跟親自玩一樣刺激過癮的遊戲」。克利斯・羅伯茲(Chris Roberts)成功了,他已經發揮科技的極限創造了一個互動電影(interactive movie)。羅馬不是一天建成的,同樣的,羅伯茲的成功也不是偶然。

羅伯茲從小就喜歡看科幻電影,特別是星際大戰(Star Wars)、星艦迷航記(Star Trek)、Battlestar Galactica、Return of the Jedi這幾部。這些年來,他想的就是把這些緊張刺激的太空戰鬥場面、耀眼的聲光效果,以及各式各樣的角色搬上電腦螢幕,後來他成爲Origin公司的外圍程式設計師,多年來的夢想終於藉這個大好的創作環境實現了。



產品開發部副理達拉斯・史涅爾(Dallas Snell)說:「本公司產品開發組織架構是向電影事業學來的,雖然Electron Arts公司首開先例,但是我們更能發揮這個制度的優點。休閒軟體公司和電影公司有著相同的目標,而我們也倚賴類似人才來製作產品。」


圖一 Origin公司產品開發組織圖



※原名:Software Meets the Movies: Making Wing Commander Ⅰ and Ⅱ



▲在銀河飛將裡，不難看出圖形的精緻，令人不想去玩它也難！！

人生有夢，築夢踏實

羅伯茲有做3D太空戰鬥遊戲的具體構想是1989年秋天的事，那時他手邊忙著的新遊戲Bad Blood。史涅爾回憶說：「他說想做個太空戰鬥遊戲，不過動作成份比模擬成份要大。他想開發新的3D技術以便完成這個遊戲。由於他是外圍程式設計師，不在公司編制之內，所以我說，好啊，你愛怎麼做就怎麼做。」

「羅伯茲就這樣單人匹馬闖向新領域，他從未寫過3D，他每天工作16小時，幾個月後，終於完成數個副程式，可以抓點圖影像做3D模擬。他所採用的也算不上是全新的觀念，Lucasfilm公司早已應用點圖技術來做模擬遊戲，不過他的方法更新。」

圖二
銀河飛將開發組織圖

- 執行製片：達拉斯‧史涅爾
  - 製片：克利斯‧羅伯茲
    - 導演：克利斯‧羅伯茲
      - 首席美工：丹尼斯‧盧貝特
      - 首席程式設計師：克利斯‧羅伯茲
      - 首席編劇：傑夫‧喬治
  - 連袂製片 Co-Producer：華倫‧史貝特

羅伯茲說：「從前是用數學運算方式結合3D點圖影像，我則大量借助演算法技巧完成旋轉和放大縮小。數學方法根本不能相提並論。我不以此為滿足，我最終的目標是完成一個系統。」

雖然程式目前還在起步階段，羅伯茲的成績已足令史涅爾決定調派一位人手出來，他解釋說：「羅伯茲已經做成慢速電影，速度慢是使用C語言的緣故。他的構想從技術層面來看，非常可行，所以我們決定調派繪圖人手給他。」



丹尼斯‧盧貝特
Denis Loubet

丹尼斯‧盧貝特（Denis Loubet ，Origin公司第一位專職美工）便為銀河飛將繪製了戰鬥機駕駛艙、基本的船艦和爆炸畫面。另外羅伯茲還把一位長期夥伴保羅‧伊賽克（Paul Isaac）找來幫忙撰寫程式。



保羅‧伊賽克
Paul Isaac

羅伯茲第二次展示成績的時候，已經可以在太空中飛行，擊毀敵艦，看著它們爆炸，視覺效果已經夠震撼了。

史涅爾說：「對於眼前所看到的，我們還是不無疑問。程式完全用C語言寫成，還沒有用組合語言完成最佳化，雖然看起來是不錯，但是速度實在慢得可以，除非使用386機器，再配上一顆387。理查‧蓋瑞特（Richard Garriott）和我都很喜歡他這個遊戲構想，希望他加快3D旋轉和放大縮小的速度。我們相信他做得到。」

1990年三月，定好預算，簽訂合約之後，銀河飛將成為Origin公司內部的遊戲計劃，而羅伯茲也獲更多的美工和程式設計人手參與。

＜待續＞

（以上資料取材自 Wing Commander Ⅰ and Ⅱ：The Ultimate Strategy Guide）



RPG 入門必修課程

／電影少男

嗨！各位好，相信在 M&M III中文版的陪伴下，各位都過了一個快樂、有意義而且忘記寫作業的寒假，玩的還快樂嗎？小心別又被當了！

自去年11月起，台灣 RPG 界騷動不斷，各公司總共出了五、六款「中文」遊戲，而外國的好幾款强打也正在弦上，RPG 迷們玩得天昏地暗、日月無光，只見每個人殺霸主的殺霸主、統一中國的統一中國、挑戰外星人的也不亦樂乎。當然，在衆多的成功之中有著更多的失敗與淚水（玩太兇被爸爸 K ），而在這 RPG 旺季中，電影少男竟然發現好久沒有「 RPG 入門文選」，只好挑起這千斤重擔，寫下萬言書做爲新手的指引明燈，在引導各位的同時，良心當然很安心的領稿費來做爲買Game基金，總之，如果沒有意外（例如砂石車撞進我家）的話，相信這將是有史以來最完整的 RPG 入門必修文選，OK，讓我們立刻進入主題吧！

一、開機前

曾經，RPG 是一種和畫面美感無緣的，然而，隨著日月交替、物換星移，華美的圖片不再是冒險或動作遊戲的專利了，連一向以”簡單畫面”出名的巫術也改頭換面了，可眞是時勢逼人啊！而在眞實的追求下聲音自然不可忽視，於是乎，電影少男建議你開機前擁有以下配備：SVGA的顯示系統、AT以上，mouse 、音效卡以及40MB的 Hard Disk（以備不時之需），最後，一套好遊戲當然是最重要的，筆者推薦中文的魔法門III或創世紀VII（1月21日在美上市）。

二、事前準備

詳細閱讀說明書，看一些介紹的文章可助你了解遊戲的內容。可能的話，約了三五好友一人一套同時進行遊戲，互相支援，彼此交流，更有無限的樂趣。試著取得必須用時間去換來的資料可避免冗長而沉悶的部分，如畫地圖、試密碼（此項最好靠自己）、練功。一切準備完整即可開始進行你的冒險了。

三、組合隊伍

大部分國外的 RPG 都須要（至少可以）自組隊伍，但國產R-PG卻沿用日本系統，採主角資料已設定的方法，而不用組合隊伍，因此這部分只適用英文遊戲玩家。

一般 RPG 的屬性是由電腦內的亂數表決定，所以多次的嚐試之後一定可以有一個滿意的結果。通常所有的數值都在10以上爲佳，再依職業做片面加强：戰士要有力量，賊要速度和運氣，法師要智慧、牧師要人格……等。除非你已有明確的資料告訴你如何組隊，否則「平均」是很重要的，要用戰士型的人物，也要有會施法的成員，同時不可忘記兼有兩者特性的隊員（如流浪漢、賊、遊俠），如此才有厚實的戰力，隊伍中至少要有 4 個以上的施法者，一個以上的戰鬥人員（戰士、武士、野蠻人等）。在大部分的遊戲中（尤其是AD&D、巫術、 M&M 三大系統）以下隊伍是很安全的：一個戰鬥人員、二個兼具特性者、三個冷施法者（二巫一牧），但在某些遊戲中，你會發現清一色的施法者可玩得更輕鬆愉快，或者某一種職業特別有用（或無用），總之，凡事總有例外，若建議的隊伍混不下去了，就照自己直覺重組一番吧！

四、操作

進入遊戲之後，別慌慌張張的亂走，要先熟悉一下遊戲介面，花點工夫去記一下指令，嚐試不同的操作方式（ Keyboard or mouse ），使自己在任何時候都能隨心所欲的進行各種動作，這樣就算成功一半了，尤其是魔眼殺機之類的即時遊戲，更要運用自如才行。筆者至今無法忘懷第一次玩創世紀VI時，竟被困在城堡的大廳中，只因爲不知要用U-se指令來開門，結果搞了半天門還以爲是軟體有問題，而拿去換一套新的磁片，後來成爲所有電玩友的笑柄，所以我堅持了解操作方法的重要。

五、探索世界

不論2D的創世紀系列或3D的巫術、魔法門系列，世界的探索皆已成爲一套專門而獨立的知識，沒有探索世界的常識的人只能玩電腦魔域之類的迷你 RPG ，所以還是學一下吧！

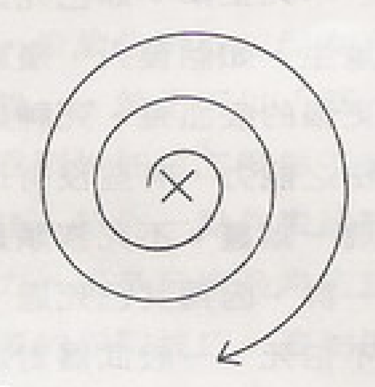
1.充份利用遊戲提供的功能。愈來愈多的遊戲有自動繪圖系統，運用一套抓圖程式（如DP中的附屬工具程式）把繪圖系統的圖抓下來，列表機一印，就是輕



鬆愉快的方法。若是3D介面，就用方格紙配合「巫師之眼」的法術，一次畫一小區起來比一次畫一步方便多了。

2.附圖的運用。如創世紀VI、M&M III等較有深度的遊戲多半會附上地圖，將之做放大影印後，就是現成的底圖了，遊戲中只要把新發現的重要事物之地點直接標示在底圖上即可省去不少麻煩，這在創世紀之類的2D遊戲中尤其好用。

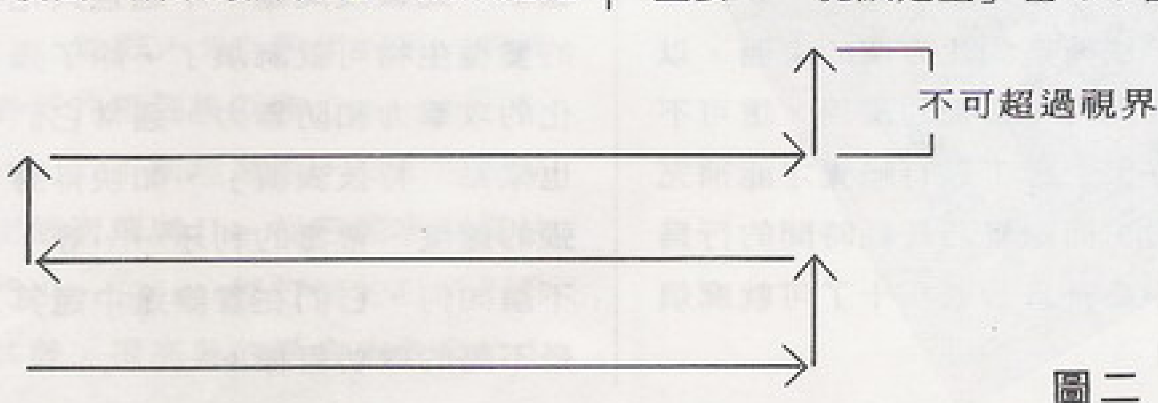
3.漸進式的探搜。在未知地域切忌無目的的亂走，應以某一點爲中心，逐漸擴大活動範圍。如在地下迷宮，即以樓梯爲中心，先把樓梯附近弄熟了，然後把一層走遍後再到下一層，若在平原上，則以城鎮爲中心，以螺旋狀向外推移（圖1），到一定程



圖一

度後（隊員差不多Over時）即可回城鎮補給休息一番。

4.全面掃蕩。在平原地區是最容易漏失重要訊息或地點，因爲廣大的面積中全是一樣的景物，你根本無法分辨哪裡去過哪裡沒去，所以最好如圖2以折返跑的方式做地毯式搜索，同時在發現目標物後立刻以「向×方向走×步……」的方式記錄下來，如此一來就朝旭而清楚了。



圖二

5.熟稔的記號。建立一套固定的標記符號，如S代表雙向門，T代表傳送點，A代表固定出現怪物地點。這對你進行遊戲有很大的幫助，別自以爲可以把一切記在腦子裡，君不聞：好記性不如爛筆頭？同理，把所有的訊號抄下來，做上編號，也是必要的，尤其是M&M III、創世紀、巫術之類的超大遊戲。

6.運用。詳細的探索過世界後，要加以運用，比如說M&M III中有許多暫時增加力量、生命力和其他屬性的泉水、井水、池水，可以用魯易浮標設定下來，以後要進一些充滿死亡的地區之前先去喝一下，再用魯易浮標返回（因此拿到魯易浮標的硬幣或珠寶時要好好保管）。另外，在M&M III中有許多斷頭鬼、妖幻螳螂等怪物的家，加以破壞之後妖怪就不會再出現了。

六、中級課程

哈！在RPG的世界中，不是會畫畫地圖、解解謎語就行的，還要懂得灑掃庭除，應對進退才好，現在開始中級課程吧！

1.多開金口。不用說，RPG中大部分的資訊來自於對話尤其是中、大型的RPG，講話實在很重要，「沈默是金」在RPG世界不適用，不過防人之心不可無，小心遊戲設計者設計了幾個謊話，騙得你死乾了還莫名其妙呢！

2.見風轉舵。戰鬥時沒有包贏的，別老想死一個算一個，以後再用復活術，總之，看看不行了就轉進吧！又不是史可法非得留取丹心照汗青。

3.順手牽豬。做個快樂的小偷和娶個有錢的老婆一樣可以少奮鬥個20年，所以呢？適時「失憶」一下，忘了自己正義使者的身分才聰明，什麼？創世紀怎麼辦？別呆了，照「借」不誤。

4.時空傳奇。君不見遊戲中有Save和 Restore 兩指令嗎？咱們正的用、反的用、上面用用、下面也用，一出問題立刻回到過去，如此即可隨心所欲的任意嘗試了，沒事吃吃怪藥劑也OK，帥吧？（註一）

5.神經緊張。遇到陷阱、觸發機關卻沒事？遭到攻擊也沒受傷？哪有這款代誌？趕快檢查一下屬性有沒有改變？年齡無故增加？都沒有？小心點好，別以爲手榴彈的安全插梢拔掉後沒爆炸就可以放回口袋！（註二）

6.偷工減料。練功要有技巧，別傻傻的練，如第26期補習街便舉了個好例子，多留心一下那些怪物 Exp 點數多又好打。當然，最快的方法就是看雜誌上的百戰天龍教你如何改資料檔！

7.不恥下「看」。如果你不怕天譴，那就可以用這最後絕招一看攻略。不過千萬要偷偷看，別給人知道了，成爲你一輩子的污點。（好像太嚴重了點？）

總之，以上是中級班的必修常識，一定要裱起來掛在廁所門



後，每次上廁所時門一關就覆頌一次。

七、法術

大部分 RPG，（尤其是美製）都以幻想世界爲背景，而這種 RPG 的引人之處除了無邊無際的幻想之外，便是複雜多變的法術。在廣受歡迎的AD&D及魔法門Ⅲ的世界裡，法術亦十分重要，所以廢話少說，進入高級課程吧！

1.超能力。大部分科幻 RPG 以此取代神經 RPG 中的法術，以達成遊戲的合理性。如隔空取物、催眠等乃最最平常的超能力，最近的Martian Dreams即是個好例子，不過顯然超能力是較冷門也較不爲人所注意的。

2.咒術。施用咒術者和法術不同的是他們乃是「引導者」而非「製造者」。他們多半攜帶一些本身具有法力的物品（以符紙爲主），而以開啓物品具有的法力爲工作，所以說咒術師多半耗費較少的法力。

3.攻擊性法術。直接對敵人的身體造成傷害，甚至整打整打的消滅敵人，所以一個強大的施法者比一個強壯的戰士更可怕。

①冷冰系。凡運用水、寒冰之類皆屬之，當然，對運用火的怪物特別有效，有時也具有減緩敵人速度之功能。

②火焰系。以高溫攻擊，故大多數的敵人皆會受到一定程度以上的傷害，對不死族類有更強的傷害力，是最常見的法術類型。

③氣體系。利用風爆、眞空等造成傷害，威力十分有效，不用也罷。

④電能系。運用雷電轟它個七葷八素，威力十分強大，攻擊力在標準之上，不過你也因而要付出較高的代價（法力點數）。

⑤能量系。包括聖神力量，如驅魔術等。多半對不同類型的對手有差異很大的攻擊力。

4.輔助戰鬥法術。無法直接傷害對手，但能有效遏阻敵人攻勢或强化我方能力的法術，如元素護衛、勇氣術……等。必須針對實際情況巧妙運用方能發揮最大之功效，多半在持久戰的一開始即施用，若能速戰速決時就把法力留到以後用吧！

5.醫療用法術。是必要的法術，舉凡中毒、昏迷、麻痺、生病、……等，無一不靠它。一般而言，牧師最精於此道，德魯伊法師亦不差，其餘如遊俠等也懂一點，不過對「復活術」千萬不可太相信，若不是老幾歲就是降級，反正沒那麼容易讓你從下面回來就是了。由於醫療法術使用頻繁，最好將之灌入物品（如權杖、珠寶等）以免法力耗損過度。

6.輔助探險法術。此乃一切法術之基礎，如飄浮術、照明術、時空轉移術……等，適當的運用可加快冒險的腳步，在陷阱滿佈之地用飄浮術、黑暗的地方用照明術，遇到裝備極佳的 NPC 即可用「妙手空空之術」把他剝個乾乾淨淨！

法術是如此方便的東西，以後我們常不自覺的濫用，這可不太好，別忘了只有睡覺才能補充法力，而睡覺乃最耗時間的行爲，小心一旦七老八十了可就麻煩了！

八、敵人

RPG 避不了練功又少不了敵人。哈！歡迎來到最後進修課程。

凡事 RPG 必少不了敵人，不過敵人乃千奇百怪無所不有，所以我就針對普遍爲玩家所支持的AD&D與魔法門III兩類 RPG 來說明吧！

1.類人生物。十分常見，有著近似乎人的行動方式，精靈（Hlf）、矮人（Dwarf）屬之，巨人（Troll）、黑暗法師亦屬之，一般都能使用武器，但受限於先天生命力，防禦力之不足，故成爲練功的好對象，不過由於其「類人」之特性，多少有點IQ，所以成爲法術好手，結果最弱的是類人生物，最強的亦然，眞矛盾。

2.不死生物。即已死之生物又再重生，如骷髏人，殭屍之類，而更强的吸血鬼、死神之類則有施法之能力，有些沒有形體即成鬼魂、幽靈。不死族類是最麻煩的一群，因爲其已死過，所以根本不怕死，一般武器對之只有微量傷害，只有聖符、驅魔術、超渡術可抗之，火攻亦可收不錯的功效，所以玩幽靈騎士等不死族滿佈的 RPG 別忘了多帶些牧師和聖物，不要傻到用戰士型的隊員。

3.兇暴生物。那一般的毒蛇猛獸，比較沒問題，不過巨大化的變種生物可就麻煩了，除了強化的攻擊力和防禦力，通常它們也來點「特技表演」，如快得誇張的速度、帶毒的利牙……等，不論如何，它們在冒險途中還算是不錯的練功目標。



4.惡魔族類。以「獨立於地球之外的生物」來形容它們一點也不誇大，人模人樣卻嗜血好殺、具有強大的力量和堅韌的表皮，最糟的是除此之外它們還是一流的法師，而且超渡或聖物對它們一點用都沒有，這族類鐵定是你冒險旅程上最可怕的惡夢，也因此 RPG 的最後大魔王常常由惡魔來擔任。

5.龍族。和惡魔有著不相上下的能力，但形體比惡魔駭人的多，而且無所不在，其尖銳的利爪配上驚人的力量使之無堅不摧，只有龍槍之類的武器或較强的法術才動得了它，總而言之，遇上了只有自求多福了。

6.傳說生物。神話中的生物一一現身、獨角獸、蛇髮女……等，多半不常出現，一出現你就一隻腳進了棺材，只有經驗才能擊敗之，偷偷告訴你蛇髮女有「石化光線」，鏡子可以「反光」，下次看到她知道怎麼做了吧？

最後，給你一點作戰建議：集中火力。這是玩家最常忘記卻又最重要的作戰技巧，要知道即使HP爲 1 的怪物其攻擊力也不會因而比 HP100 的低，所以一定要集中火力，一次一隻。

九、閒話 RPG

很高興 RPG 入門課程在各位和我的努力下終於結束，在畢業之前，讓電影少男來一段「感言」好嗎？

電影少男自數年前第一次摸表哥的電腦後就和 Computer Game 剪不斷理還亂，從創世紀V到銀河飛將II，從三國志到魔法門III，在Game裡打滾的日子不計其數，很高興的是愈來愈多的中文遊戲現身，使更多的Game友們加入行列。OK，就此打住，否則再廢話個十頁也講不完，只希望各位在 RPG 界更上一層樓的同時，也能在現實生活中享有相對的成功！拜拜～

註一：此二指令功能多多。升級和下地下城前當然要Save，開寶箱前亦要Save，即將遇上超級對手前也要Save，做古怪的事或測試物品，法術之前尤其要Save，如此萬全準備，不論多愛亂玩亂試都可保無虞。

註二：以魔法門III爲例，不少不死族類可以讓你的人老五歲，如果不加注意，到時……。另外，如魔眼殺機II，有些機關與其開關距離十萬八千里，打死你都想不通兩者有何相關。

	戰士型	施法型	兼具型
力量	1～2	3～4	2～3
速度	2～4	2～3	2～3
智慧	3～5	1～2	2～3
人格	3～5	1～2	2～3
HP	1～2	3～4	2～3
MP	——	1～2	2～3
攻擊力	1～2	4～5	2～3
防禦力	1～2	3～4	2～3
升級	快	慢	慢

*戰士型包括戰士、野蠻人、亞士等。

施法型包括法師、巫師、牧師等。

兼具型包括流浪漢、賊、弓箭手等。

1 最好 5 最差





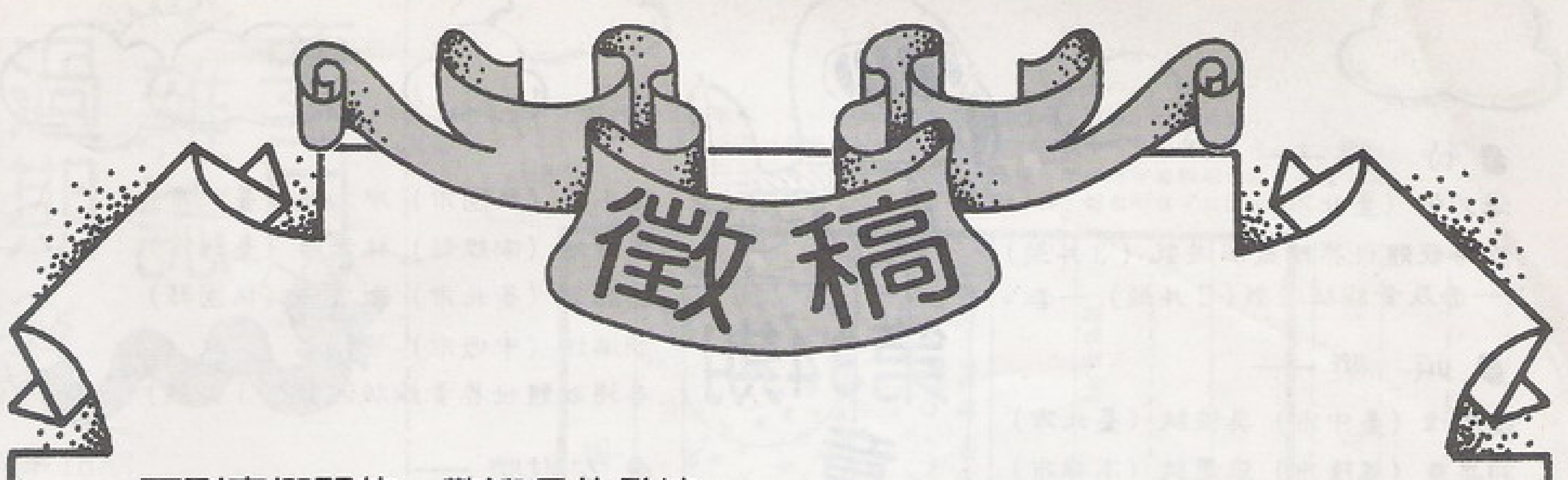
軟體世界雜誌社用力製作
衆多玩家注目的焦點

魔法門III——幻島歷險記(中文版)

5月號
60元 ← 40元
黑白+彩色 ← 2色 ← 黑白
112頁 ← 104頁 ← 96頁 ← 80頁 ← 64頁
?

軟體世界雜誌創刊一週年
軟體世界雜誌創刊二週年
軟體世界雜誌創刊三週年

敬請密切期待
軟體世界雜誌最新動向



一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之簡易攻略及心得篇（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎為了作業方便，請於投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度磁片隨同攻略寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

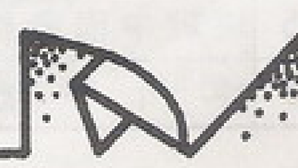
徵求下列文章

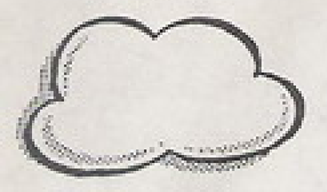
超級星式 9 號心得

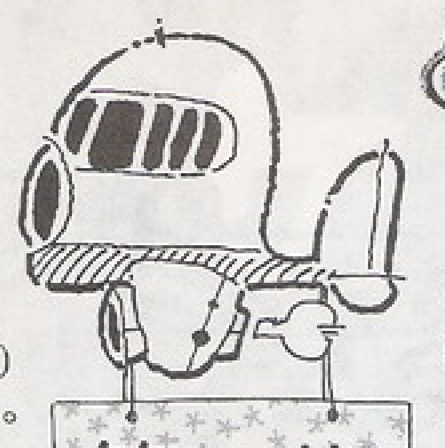
聖域傳說心得

更正啟事

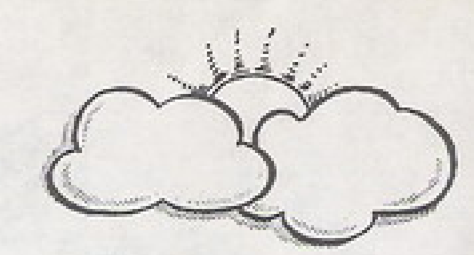
上期的第35期尋字拼盤解答，由於作業疏忽遺漏一家公司— ACTIVISION ，故正確答案實為29家，特此對各位讀者深感抱歉。













● 特　獎——

張力平（臺北市）

獲得軟體世界珍藏版遊戲（3片裝）一套及貴族版遊戲（2片裝）一套。

● 頭　獎——

鍾國煒（臺中市）吳俊誠（臺北市）
郭思堯（基隆市）張恩誌（高雄市）
呂明斌（臺北市）等5名

各得軟體世界珍藏版遊戲（3片裝）一套。

● 貳　獎——

陳俊欣（臺北市）唐　義（嘉義市）
鄭凱元（高雄市）蔡忠旺（臺北市）
童士維（臺北市）熱傳明（臺北市）
劉昱甫（臺中縣）莊豐錦（屏東縣）
林士淵（臺北市）許銘芳（桃園縣）
等10名

各得軟體世界貴族版遊戲（2片裝）一套。

● 叁　獎——

簡廷穎（高雄市）卓彥良（高雄市）
簡裕文（臺中縣）陳龍焜（新竹市）
劉競天（高雄市）馬永昭（高雄市）
吳昭賢（臺北市）連啓璘（三重市）
黃永慶（桃園市）廖文旭（臺北市）
陳焜旭（南投縣）林嵩勝（臺北市）
駱品睿（臺北市）謝忠宏（桃園縣）
胡煥焜（中壢市）等15名

各得軟體世界貴族版遊戲（1片裝）一套。

● 安慰獎——

姚建信（嘉義市）黃振輝（中壢市）
黃裕閔（臺南縣）曾志郎（澎湖縣）
李銘嘉（高雄市）方百涵（高雄市）
吳明展（高雄市）王俊郎（臺南市）
林俊源（新莊市）林建宏（基隆市）
林景祥（臺中市）呂奕熹（雲林縣）
蔡文傑（嘉義縣）黃文鐸（臺北市）
林士杰（高雄市）張宏文（臺南市）
鄭明仁（基隆市）鄭穎顥（臺東縣）
王俊仁（高雄縣）張佳榮（臺北縣）
蔡兆宇（南投縣）陳郁仁（臺中市）
陳慶奇（臺南縣）周志昇（臺中市）
吳旭暉（臺北縣）洪堂凱（臺中市）
吳宗達（中和市）鄒行樺（臺北市）
徐士勛（桃園市）許鵬志（彰化縣）
等30名　各得精美小禮物一份

※以上各獎得主請靜候通知



銷售排行榜

37期名次	36期名次	遊戲名稱	類別
1	NEW	聖域傳說	角色扮演
2	NEW	魔法門 III	角色扮演
3	2	三國演義	戰略
4	NEW	無敵飛狼 2000	模擬
5	1	吞食天地	角色扮演
6	4	麻雀學園	博奕
7	6	楚漢之爭	戰略
8	3	F-117A隱形戰機	模擬
9	5	決戰中國象棋	智育
10	8	神州八劍	角色扮演
11	7	決戰俄羅斯	動作
12	9	俄羅斯方塊	智育
13	11	銀河飛將 II	動作模擬
14	OLD	快快樂樂學打字	教學
15	16	立體花式撞球	運動
16	9	快打旋風	動作
17	28	圍棋	博奕
18	OLD	小鬼當家	動作
19	OLD	撲克萬花筒	智育
20	OLD	NBA大賽	運動
21	OLD	沙漠風暴	模擬
22	25	烏茲衝鋒槍	動作
23	24	水果盤	博奕
24	13	美女撲克歐洲版	智育
25	26	飛狼突擊隊	動作戰略
26	OLD	鑽石方塊	智育
27	OLD	核戰狂人夢	戰略
28	OLD	空戰奇兵	動作
29	23	立體俄羅斯方塊	智育
30	20	雙截龍 II	動作

要目 雜誌 過期

第18期

遊戲攻略

- 深夜電訪X.Y.Z一武士傳説 初期提示篇
- 亞瑟王傳奇攻略一尋找聖杯 回憶錄
- 炸彈小子過關路線（三）
- 馬蓋先勇救倫敦一步步殺機 第二關攻略
- 克萊恩英豪攻略（三） 完結篇
- 1990世界盃足球賽心得篇
- 波斯王子救美記（下）

百戰天龍

- 1990世界盃足球賽神腿絕技、調虎離山計
- 噴射戰鬥機一完美降落母艦法快速取得飛行資格法
- 風馳電掣一無所不用其極
- 創世紀VI狂想曲
- 雙截龍II無敵修改法
- 出擊飛龍無敵版
- 第一滴血III全副武裝

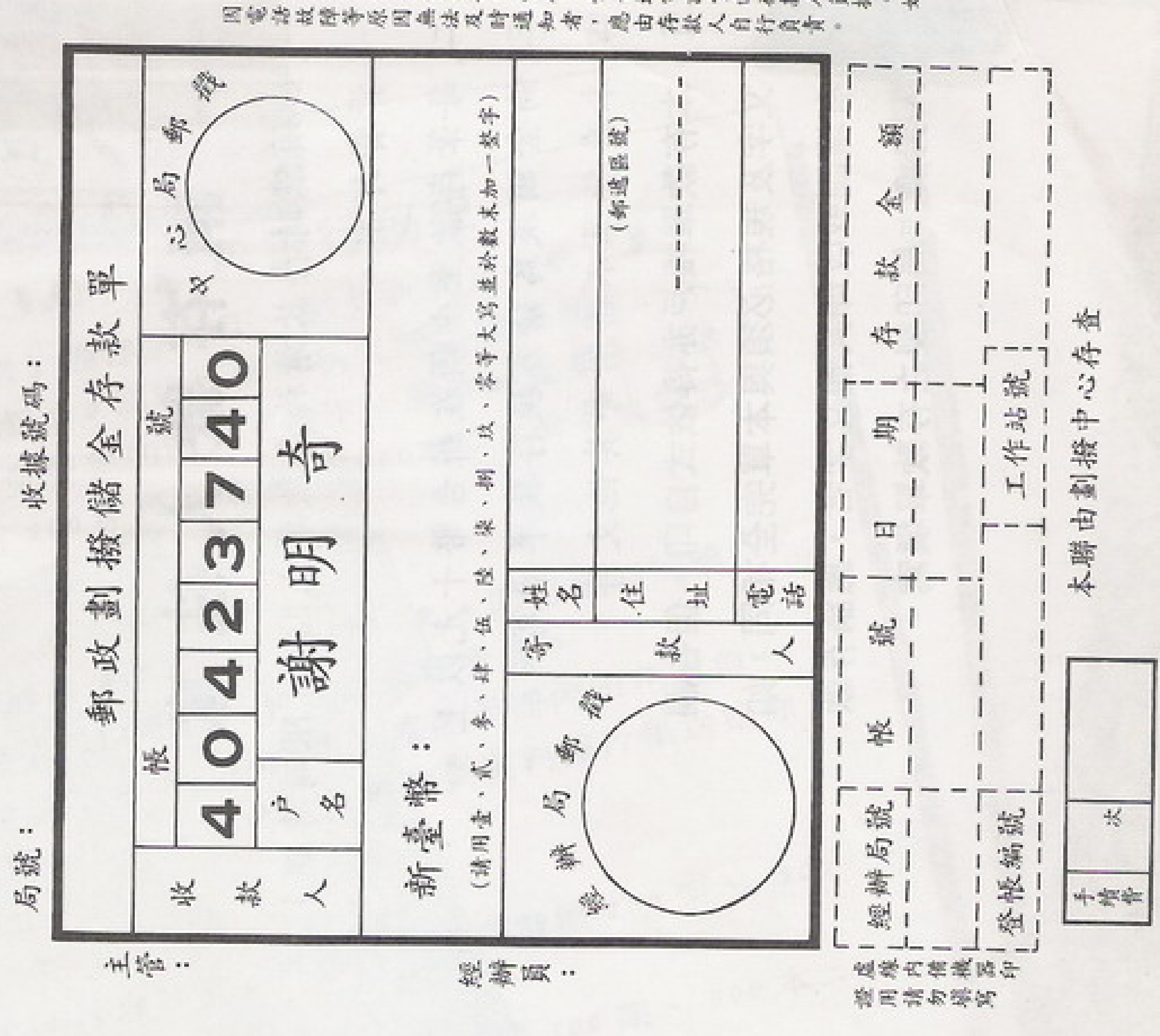
第19期

遊戲攻略

- 代碼：冰人攻略（上）
- 銀河超能力戰記攻略
- 炸彈小子過關路線（四）
- 馬蓋先勇救倫敦一步步殺機 第三關攻略
- 亞瑟王傳奇攻略一尋找聖杯 回憶錄（下）
- 未來戰爭攻略
- 電腦病毒防衛戰佈局小技巧

百戰天龍

- 波斯王子修改篇
- 銀河超能力戰記 修改篇（上）
- 創世紀VI檔案蒐秘
- 模擬城市波士頓災難預防法
- 忍一程式修改篇
- 衝鋒飛車樂透了



郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740 戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

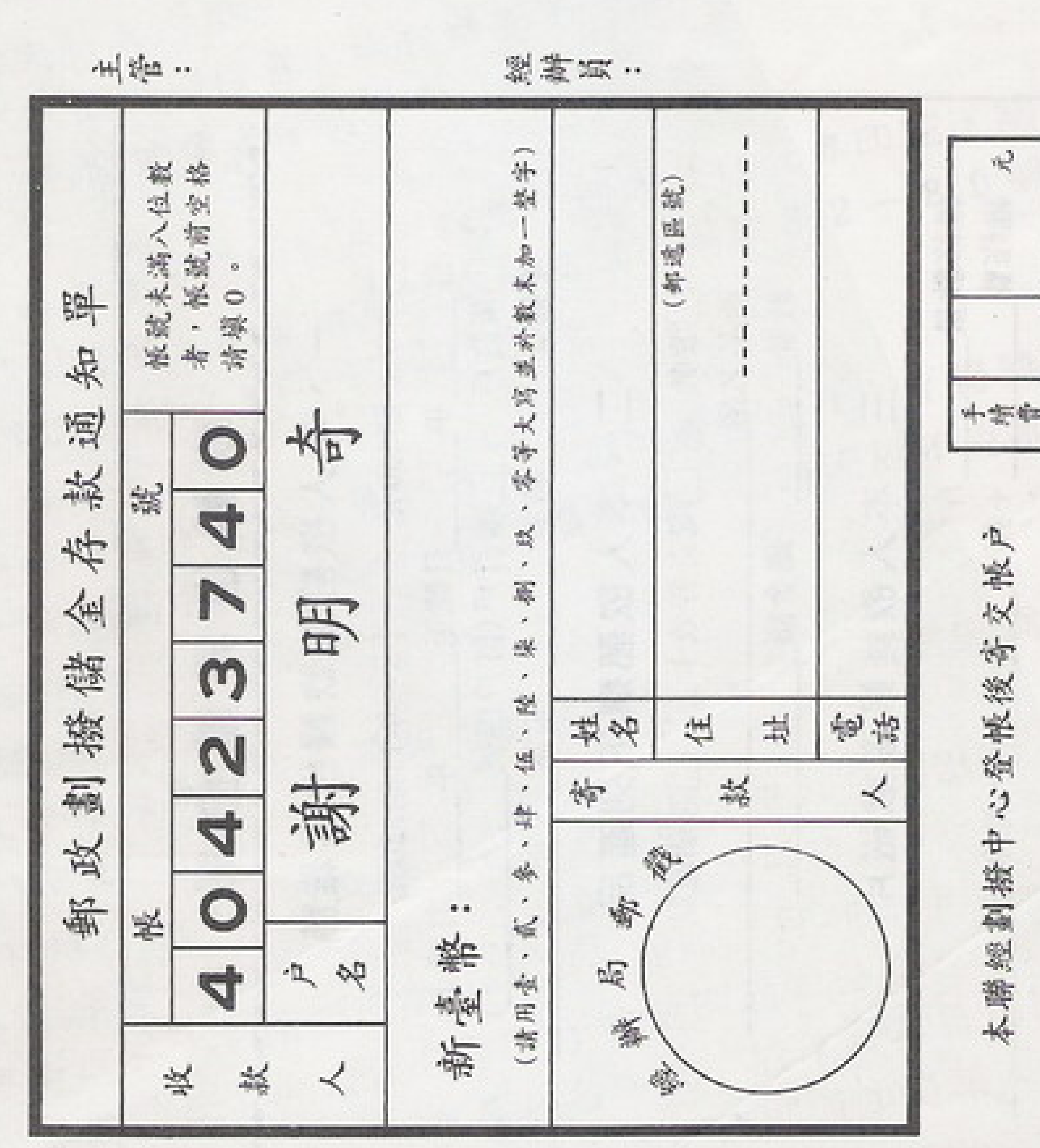
寄款人 姓名 住址 電話

經辦局收款戳

主管： 經辦員： 局號： 收據號碼：

日期 帳號 存款金額 經辦局號 登帳編號 工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740 戶名 謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

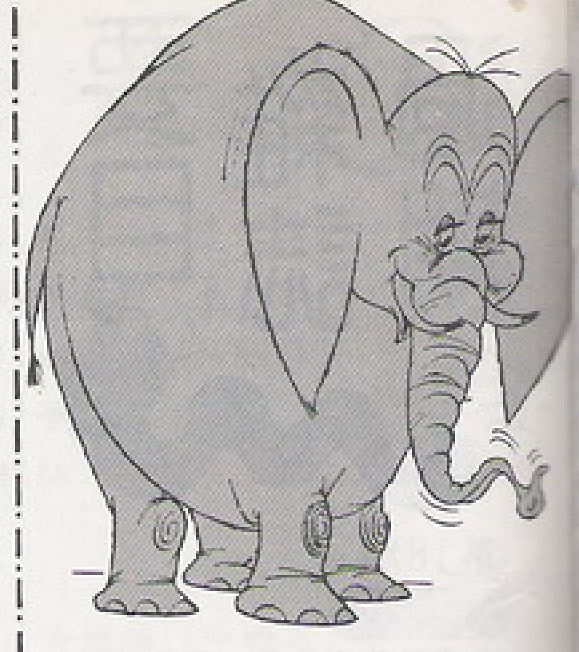
寄款人 姓名 住址 電話

經辦局收款戳

主管： 經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，但本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，請勿撕開。



第20期

遊戲攻略

小人物狂想曲提示篇
馬蓋先勇救倫敦一步步殺機
　　第四關攻略
炸彈小子過關路線（五）
猛鬼逛街後半攻略
泰坦風雲完全攻略
代碼：冰人攻略（下）
創世紀VI攻略（一）

百戰天龍

泰坦風雲增錢術
飛龍在天震九霄一
　　談飛龍騎士
創世紀VI魔法書另有妙用
叢林之神起死回生
雲國小精靈凍結時間
銀河超能力戰記
　　修改篇（下）
極光勇士修改篇
魔界歷險快速增錢術
職業網球大賽快速升級篇
燃燒的野球II攻略小技巧

第21期

遊戲攻略

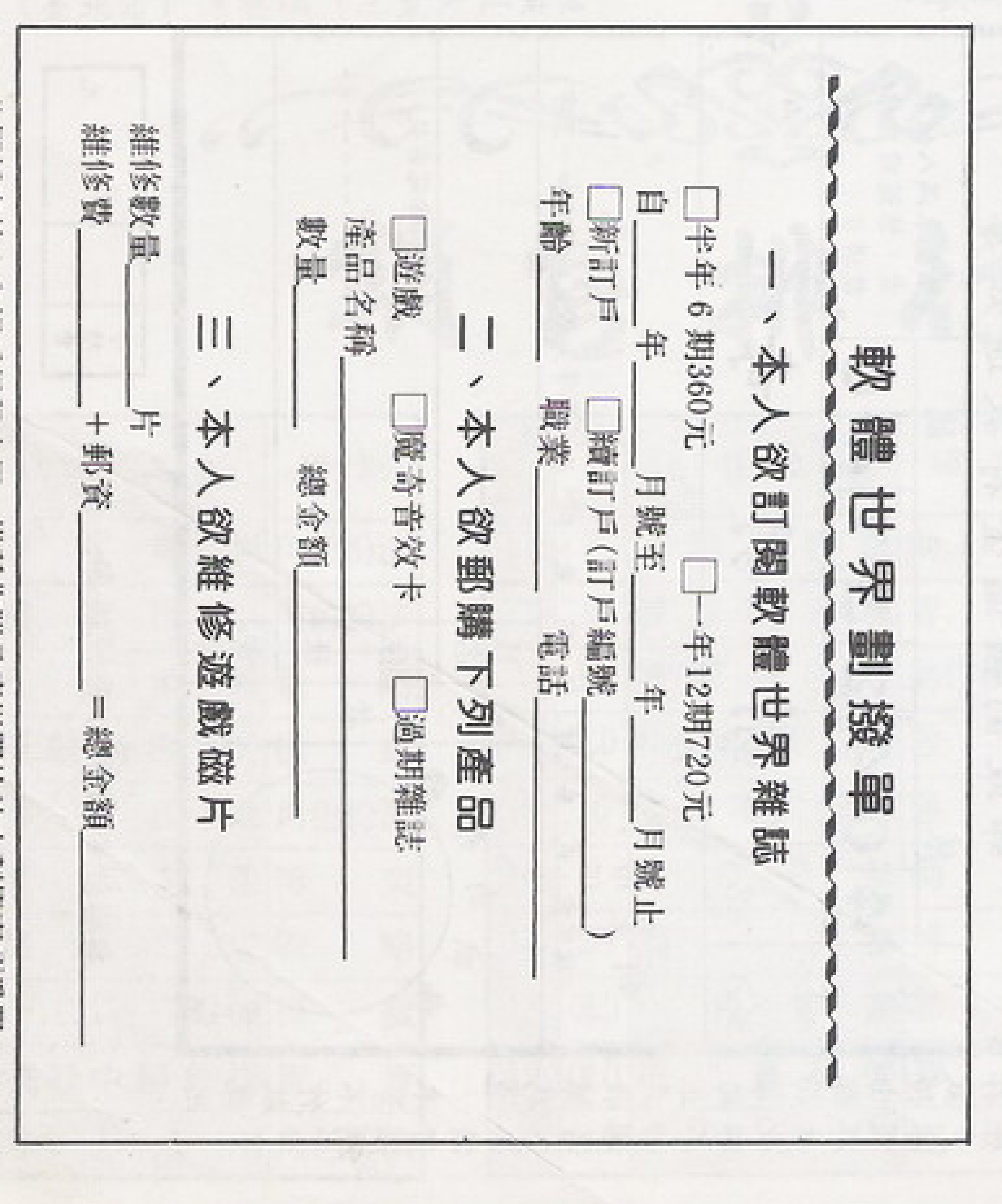
魔界歷險第一章攻略
炸彈小子過關路線（六）
核戰狂人夢攻略指引
惡魔城傳說完全攻略
創世紀VI攻略（二）
解開銀色匕首之謎（一）
小人物狂想曲完全攻略
異形神殿攻略（下）

百戰天龍

四川省必勝之道
猛鬼逛街修改篇
雷國狄斯奈大展空中特技
意亂情迷一招半式
凱撒大帝技巧提示

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。



軟體世界劃撥單

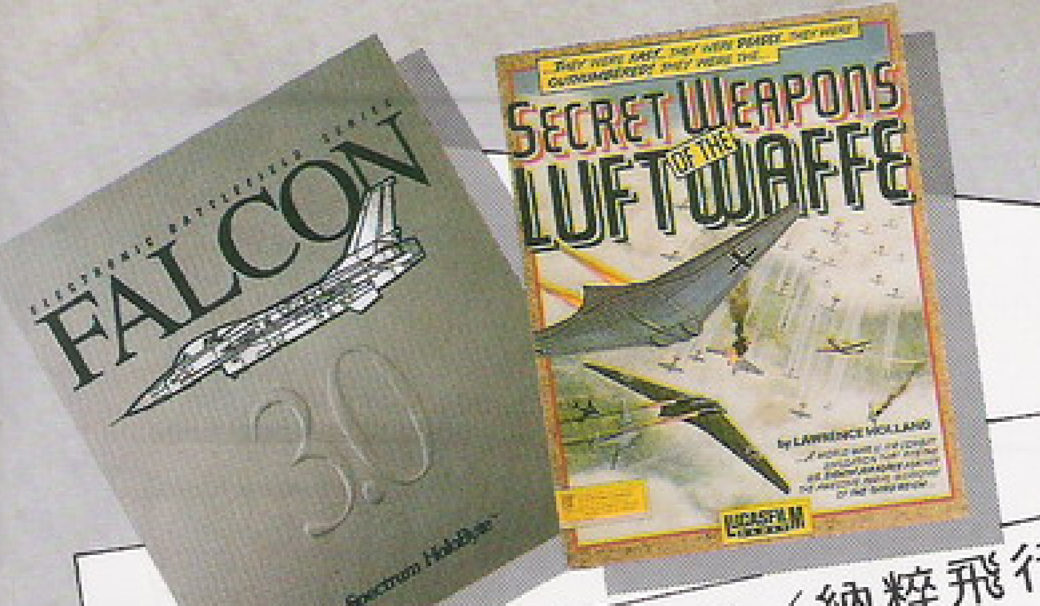
一、本人欲訂閱軟體世界雜誌
□半年6期360元　□一年12期720元
自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止
□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號＿＿＿）
年齡＿＿　職業＿＿　電話＿＿

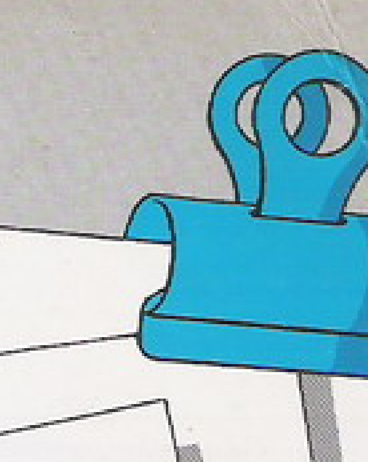
二、本人欲郵購下列產品
□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌
產品名稱＿＿＿＿＿＿
數量＿＿　總金額＿＿

三、本人欲維修遊戲磁片
維修數量＿＿片
維修費＿＿＋郵資＿＿＝總金額＿＿

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

否則應請換單另填。





捍衛雄鷹 3.0／納粹飛行秘史

15個免費機位（含食宿）等你參加下一屆新加坡亞太航空展。

即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史即可參加軟體世界所舉辦的大抽獎，你可免費參加四天三夜下一屆新加坡亞太航空展〝知性之旅〞，還有 200 架模型飛機及 1000本二次世界大戰珍貴史料圖片集等著你。

活動內容：

即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史，即可參加抽獎：200 架模型飛機及15個機位前往新加坡亞太航空展。

請將捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史兩套產品手冊內印花剪角，寄回參加抽獎，還有 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集送給你，先寄先送送完為止。

活動時間：

1.納粹飛行秘史 4 月16日至 6 月16日，模型飛機 100 架、 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集。

2.捍衛雄鷹3.06月18日至 8 月18日模型飛機 100 架、 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集。

凡參加以上二次活動項目者，均有參加下一屆新加坡亞太航空展15名免費機位名額抽獎之權利。

活動辦法：

請剪下捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史手冊內軟體世界印花，貼在明信片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政３２－８０號信箱軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

獎品內容：

1.下一屆新加坡亞太航空展15名。（證照費自理）（得獎者如不克前往，可將名額轉讓，不得折換現金，屆時因故不克前往，視同放棄。）

2.模型飛機 200 架。

3.二次世界大戰珍貴史料圖片集1000本，先寄先送送完為止。

抽獎日期：

1.納粹飛行秘史模型飛機 100 架，並於 6 月20日抽出在當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）

2.捍衛雄鷹 3.0 模型飛機 100 架，並於 8 月20日抽出，在當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）

3.下一屆新加坡亞太航空展15名。統一於 8 月20日抽出，於當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）



沒有中文說明書，保證卡還談什麼售後服務!!

玫瑰物語のVGA顯示卡新生代篇

請注意!?啓亨（TRIPLEX）又推出新的VGA顯示卡了!!

■曾氏ET4000之最新版本—啓亨曾氏ET4000VGA卡（超級豪華版）：

- 目前市場上唯一可產XGA模式（擴充性）的VGA顯示卡。
- 解析度800×600時可達65,536種顏色（XGA），1280×1024時可達16種顏色。

■目前唯一具有繪圖及Window加速器的　啓亨S3繪圖加速VGA卡：

- 採用S3 86C911繪圖渦輪引擎（倚天彩虹五號中文卡亦採用此晶片），其速度比一般VGA卡快10倍，比曾氏ET4000快4倍，更比IBM之XGA快40%。
- 具有指令自動排序架構，使顯示卡與CPU有平行處理之多工能力及完整的BitBit功能。
- 在CAD/CAM系統上與專業繪圖卡同級、但價格卻爲其1/4以下，是所有CAD/CAM及Windows使用者（工程科系學生及專業人士）必備的第二片VGA顯示卡。

謝謝各位對啓亨VGA顯示卡的愛用，更感謝大家對中文說明書不斷指教，如果您尚未購買，請趕快去買：

■擴充性最強、永不退流行的——啓亨曾氏ET4000VGA卡（豪華版）：

- 解析度800×600時可達32,768種顏色（Hi-Color），1280×1024時可達16種顏色。
- 價格／功能比較下經濟效率最高之VGA顯示卡。

■所有彩色顯示器的基本配備——啓亨曾氏ET4000VGA卡（普及版）：

- 解析度1024×768時可達256種顏色，800×600時亦可達256種顏色。
- PC入門及初學者必備的VGA顯示卡。



對不起大家在這4個月來因多家世界級大廠紛紛加入使用ET4000之晶片行列中，使得啓亨曾氏ET4000VGA卡一直供不應求，自4月份開始已增加供應量以報大衆之厚愛，另外啓亨所出產之產品外盒封口皆有封口貼紙，目的即在於防止許多不肖經銷商以劣品放入啓亨之盒內冒充出售，所以請各位愛用者於購買時須認清盒上封口標籤，並點清盒外標明之內附中文說明書磁片及服務保證卡。

啓亨股份有限公司

台北市羅斯福路35巷13號

啄木鳥服務專線：(02) 321-2562

經銷商諮詢專線：(02) 396-2193　(02) 322-4020，(02) 341-5251

經銷商：

台北
- 茂斯：393-2717
- 知訊：356-9696
- 大傑：393-0146
- 永崴：393-9376
- 華葳：735-6876
- 正揚：397-1461
- 永業：712-5486
- 良興：394-9460
- 強越：920-5770
- 奔騰：396-5359
- 艾捷：322-5680
- 天利：311-9314

新竹
- 都來福：265-481
- 旭佳：312-277
- 超捷：312-417

苗栗
- 精緻：353-011

台中
- 華葳：322-5762
- 花旗：223-4226
- 德寶：227-6968
- 雋品：220-8720

南投
- 艾佳：357-740

台南
- 賀灝：235-9081
- 葦翰：220-6156

高雄
- 華葳：336-8958
- 林記：251-1963
- 時誠：251-1333

誠徵全省經銷商